

**TOKOH FABEL NUSANTARA SEBAGAI SUMBER PENCIPTAAN  
MOTIF BATIK PELENGKAP DEKORASI  
RUANG TIDUR ANAK**

**TUGAS AKHIR KARYA SENI  
(TAKS)**

Diajukan Kepada Fakultas Bahasa dan Seni  
Universitas Negeri Yogyakarta  
untuk Memenuhi sebagian Persyaratan  
guna memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh

**ANISSA NUR HUTAMI**  
NIM 08207241031


**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI KERAJINAN  
JURUSAN PENDIDIKAN SENI RUPA  
FAKULTAS BAHASA DAN SENI  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
JULI 2013**

## PERSETUJUAN

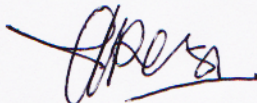
Tugas Akhir Karya Seni (TAKS) yang berjudul *Tokoh Fabel Nusantara Sebagai Sumber Penciptaan Motif Batik Pelengkap Dekorasi Ruang Tidur Anak* ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan



Yogyakarta, 24 Juli 2013  
Pembimbing I,

  
Drs. Mardiyatmo, M. Pd  
NIP. 19571005 198703 1 002

Yogyakarta, 24 Juli 2013  
Pembimbing II,


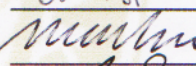
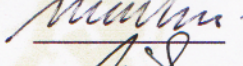
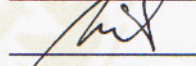
  
Dwi Retno Sri Ambarwati, M. Sn  
NIP. 19700203 200003 2 001



## PENGESAHAN

Tugas Akhir Karya Seni (TAKS) yang berjudul *Tokoh Fabel Nusantara Sebagai Sumber Penciptaan Motif Batik Pelengkap Dekorasi Ruang Tidur Anak* ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada 11 Juli 2013 dan dinyatakan lulus.

## DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Dr. I Ketut Sunarya, M. Sn	Ketua Penguji		30 Juli 2013
Dwi Retno Sri Ambarwati, M. Sn	Sekretaris Penguji		31 Juli 2013
Dr. Martono, M. Pd	Penguji Utama		27 Juli 2013
Drs. Mardiyatmo, M.Pd.	Penguji Pendamping		29 Juli 2013

Yogyakarta, 24 Juli 2013

Fakultas Bahasa dan Seni

Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan,



Prof. Dr. Zamzani, M.Pd.

NIP. 19550505 198011 1 001



## PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya

Nama : **Anissa Nur Hutami**

NIM : 08207241031

Program Studi : Pendidikan Seni Kerajinan

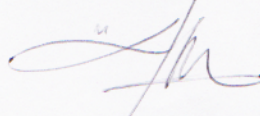
Fakultas : Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta

menyatakan bahwa karya ilmiah ini adalah hasil pekerjaan saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya, karya ilmiah ini tidak berisi materi yang ditulis oleh orang lain, kecuali bagian-bagian tertentu yang saya ambil sebagai acuan dengan mengikuti tata cara dan etika penulisan karya ilmiah yang lazim.

Apabila ternyata terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya.

Yogyakarta, 24 Juli 2013

Penulis,



Anissa Nur Hutami



## **MOTTO**

**Aku bisa,  
karena Aku mau  
dan Aku mampu**

(Anissa Nur Hutami)



## **PERSEMBAHAN**

Tarucap rasa syukur dan banyak terimakasih,

Tugas Akhir ini

Khusus aku persembahkan untuk Ayah dan Ibu ku tercinta

serta terimakasih sebanyak-banyaknya kepada Allah SWT yang selalu meberikan kekuatan, kesabaran dan ridhoNya kepada saya sehingga terselesaikannya tugas

Akhir ini.



## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur saya panjatkan kehadirat Allah SWT. Berkat rahmat, hidayah dan inayah-Nya akhirnya saya dapat menyelesaikan skripsi untuk memenuhi sebagian persyaratan guna memperoleh gelar sarjana.

Penulisan skripsi ini dapat terselesaikan karena bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu saya menyampaikan terima kasih kepada Prof. Dr. Rochmat Wahab, M.Pd., M.A. selaku Rektor Universitas Negeri Yogyakarta, Prof. Dr. Zamzani, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Bahasa dan Seni, dan Bapak Mardiyatmo, M.Pd. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Seni Rupa. Dr. I Ketut Sunarya, M.Sn. sebagai Koordinator Program Studi Pendidikan Seni Kerajinan yang telah memberikan kesempatan dan berbagai kemudahan kepada saya.

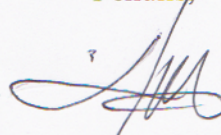
Rasa hormat, terima kasih dan penghargaan setinggi-tingginya saya sampaikan kepada kedua pembimbing saya yaitu Drs. Mardiyatmo, M. Pd dan Dwi Retno Sri Ambarwati, M. Sn, yang dengan penuh kesabaran, kearifan, dan bijaksanaan telah memberikan bimbingan, arahan dan dorongan yang tidak henti-hentinya disela-sela kesibukannya.

Ucapan terima kasih juga saya sampaikan kepada Bapak Dan Ibuk, Kakak, Adik, Simbah Putri ku, Mas Pur Kalpiko, Memey, Tatag, Nita, Umami, Dayu, Astri, Midiah, Mb Diah, Intan, Anggi, Sifa, Artha , Rahmat , Agustianes, Oren, Tante Tya, Arief Safei, Vyta, Echa Sari, Wiwid, Ika Yuana, Rere, Apian, Mbak Siwi, JKO, Abang Syahrini, Adit Donjhuani, Yudha Apelgede, Bernad Supriyana, terimakasih untuk semua dukungan, bantuan dan doanya.

Penulis sadar sepenuhnya apabila dalam penulisan ini masih jauh dari sempurna. Mudah-mudahan karya ilmiah ini dapat bermanfaat bagi yang membutuhkan.

Yogyakarta, 4 Juli 2013

Penulis,



Anissa Nur Hutami



## DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN .....	iv
MOTTO .....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR .....	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
ABSTRAK.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	4
C. Batas Masalah .....	4
D. Rumusan Masalah .....	4
E. Tujuan .....	5
F. Manfaat.....	5
BAB II KAJIAN SUMBER DAN METODE PENCIPTAAN.....	6
A. Kajian Sumber Penciptaan .....	6
1. Tinjauan Tentang Batik.....	6
2. Tinjauan Tentang Motif.....	7
3. Tinjauan Tentang Fabel.....	7
4. Tinjauan Tentang Psikologi Anak Usia Dini (Golden Age).....	20
5. Tinjauan Tentang Desain.....	22
6. Tinjauan Tentang Dekorasi.....	26
7. Tinjauan Tentang Kamar Tidur Anak.....	27



8. Tinjauan Tentang Pelengkap Ruang Tidur.....	28
9. Tinjauan Tentang Ergonomi.....	30
B. Kerangka Pikir.....	33
C. Metode Penciptaan .....	34
1. Aspek Fungsi.....	34
2. Aspek Estetik.....	34
3. Aspek Ergonomi.....	35
4. Aspek Bahan.....	36
5. Aspek Teknik.....	37
BAB III HASIL PENCIPTAAN DAN PEMBAHASAN.....	38
A. Langkah-langkah Perancangan dan Penciptaan .....	38
1. Perencanaan.....	38
2. Perwujudan karya. ....	43
B. Pembahasan Karya .....	85
BAB IV PENUTUP .....	121
A. Kesimpulan.....	121
DAFTAR PUSTAKA .....	124
LAMPIRAN.....	126

## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1 : Kain Mori.....	44
Gambar 2 : Dakron.....	45
Gambar 3 : Malam Atau Lilin.....	46
Gambar 4 : Minyak Tanah .....	46
Gambar 5 : Pewarna Indigosol .....	47
Gambar 6 : Pewarna Remasol .....	48
Gambar 7 : <i>Water Glass</i> .....	48
Gambar 8 : Air .....	49
Gambar 9 : Urea .....	50
Gambar 10 : Matextile .....	50
Gambar 11 : Benang Jahit .....	51
Gambar 12 : Kertas Manila.....	51
Gambar 13 : Peralatan Pemolaan .....	52
Gambar 14 : Canting .....	53
Gambar 15 : Wajan Kecil .....	53
Gambar 16 : Kompor .....	54
Gambar 17 : <i>Gawangan</i> .....	55
Gambar 18 : Ember.....	55
Gambar 19 : Bak Untuk Mewarna .....	56
Gambar 20 : Tong .....	56
Gambar 21 : Span Ram .....	57
Gambar 22 : Celemek .....	57
Gambar 23 : <i>Dingklik</i> .....	58
Gambar 24 : Mesin Jahit .....	58
Gambar 25 : Jarum .....	59
Gambar 26 : Gunting .....	59
Gambar 27 : Desain Alternatif I Pada <i>Bedcover</i> .....	60



Gambar 28	: Desain Alternativ II Pada <i>Bedcover</i> .....	61
Gambar 29	: Desain Alternativ III Pada <i>Bedcover</i> .....	61
Gambar 30	: Desain Alternativ IV Pada <i>Bedcover</i> .....	62
Gambar 31	: Desain Alternativ V Pada <i>Bedcover</i> .....	62
Gambar 32	: Desain Alternativ I Pada Selimut .....	63
Gambar 33	: Desain Alternativ II Pada Selimut .....	63
Gambar 34	: Desain Alternativ III Pada Selimut .....	64
Gambar 35	: Desain Alternativ IV Pada Selimut .....	64
Gambar 36	: Desain Alternativ V Pada Selimut .....	65
Gambar 37	: Desain Alternativ I Pada Sarung Bantal .....	66
Gambar 38	: Desain Alternativ II Pada Sarung Bantal .....	66
Gambar 39	: Desain Alternativ III Pada Sarung Bantal .....	67
Gambar 40	: Desain Alternativ IV Pada Sarung Bantal .....	67
Gambar 41	: Desain Alternativ I Pada Sarung Guling .....	68
Gambar 42	: Desain Alternativ II Pada Sarung Guling .....	68
Gambar 43	: Desain Alternativ III Pada Sarung Guling .....	69
Gambar 44	: Desain Alternativ IV Pada Sarung Guling .....	69
Gambar 45	: Desain Alternativ I Pada Gorden .....	70
Gambar 46	: Desain Alternativ II Pada Gorden .....	70
Gambar 47	: Desain Alternativ III Pada Gorden .....	71
Gambar 48	: Desain Alternativ I Pada Lukisan .....	72
Gambar 49	: Desain Alternativ II Pada Lukisan .....	72
Gambar 50	: Desain Alternativ III Pada Lukisan .....	73
Gambar 51	: Desain Alternativ I Pada Kap Lampu .....	73
Gambar 52	: Desain Alternativ II Pada Kap Lampu .....	74
Gambar 53	: Desain Alternativ III Pada Kap Lampu .....	74
Gambar 54	: Desain Terpilih <i>Bedcover</i> .....	75
Gambar 55	: Desain Terpilih Selimut .....	76
Gambar 56	: Desain Terpilih Sarung Bantal .....	76
Gambar 57	: Desain Terpilih Sarung Guling .....	77
Gambar 58	: Desain Terpilih Gorden .....	77

Gambar 59	: Desain Terpilih Lukisan I .....	78
Gambar 60	: Desain Terpilih Lukisan II .....	78
Gambar 61	: Desain Terpilih Lukisan III .....	79
Gambar 62	: Desain Terpilih Kap Lampu .....	79
Gambar 63	: Pemolaan .....	81
Gambar 64	: Pencantingan .....	81
Gambar 65	: Pewarnaan .....	82
Gambar 66	: Pelorodan .....	83
Gambar 67	: Penyetrikaan .....	84
Gambar 68	: Penjahitan .....	84
Gambar 69	: Bedcover .....	85
Gambar 70	: Selimut .....	89
Gambar 71	: Sarung Bantal .....	94
Gambar 72	: Sarung Guling .....	98
Gambar 73	: Gorden .....	101
Gambar 74	: Kap Lampu .....	104
Gambar 75	: Lukisan I .....	109
Gambar 76	: Lukisan II .....	113
Gambar 77	: Lukisan III .....	117



## **DAFTAR LAMPIRAN**

- Lampiran 1 : Desain Karya  
Lampiran 2 : Desain Ruang Tidur

# **TOKOH FABEL NUSANTARA SEBAGAI SUMBER PENCIPTAAN MOTIF BATIK PELENGKAP DEKORASI RUANG TIDUR ANAK**

**Oleh Anissa Nur Hutami  
NIM08207241031**

## **ABSTRAK**

Penulisan Tugas Akhir Karya Seni ini bertujuan untuk: (1) Mendeskripsikan konsep perancangan motif batik tokoh fabel nusantara sebagai pelengkap dekorasi ruang tidur anak. (2) Mendeskripsikan proses penciptaan motif batik tokoh fabel nusantara sebagai pelengkap dekorasi ruang tidur anak. (3) Mendeskripsikan visualisasi desain motif batik tokoh fabel nusantara sebagai pelengkap dekorasi ruang tidur anak.

Metode perancangan dan penciptaan karya seni ini meliputi beberapa aspek antara lain adalah: Aspek fungsi sebagai pelengkap ruang tidur dan media belajar anak, Aspek estetik mencakup unsur harmoni, irama, kesederhanaan, kesatuan, kontras, Aspek ergonomi mencakup keamanan, kelayakan dan kenyamanan. Aspek bahan, bahan yang digunakan bahan yang mudah diserap warna, serat yang kuat dan nyaman digunakan. Aspek teknik penggunaan teknik batik tulis dan jahit tindas.

Karya yang dihasilkan adalah batik tulis di atas media kain catton dan kain mori prima. Teknik yang digunakan adalah colet, tutup celup dan jahit tindas. Warna yang digunakan adalah pewarna remasol dan indigosol. Dalam Tugas Akhir ini karya seluruhnya berjumlah 11 buah. Ke-11 karya tersebut berbentuk 1 selimut, 2 sarung bantal dan 1 sarung guling mengambil ide cerita Kancil yang Licik. *Bedcover* berasal dari cerita Kijang dan Kura-Kura. Dua gorden jendela terinspirasi dari cerita Ketika Monyet dan Katak Bertetangga. Kap lampu terinspirasi dari cerita Si Cantik Cendrawasih. Sedangkan 3 buah lukisan terinspirasi dari cerita Legenda Buaya Tembaga dan Bangau Penipu.



## **BAB I PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Batik adalah warisan budaya bangsa Indonesia yang adiluhung. Suatu seni dan cara untuk menghias kain dengan mempergunakan lilin untuk membentuk corak hiasan dengan membentuk bidang dan proses pewarnaan dicelup dengan menggunakan zat warna. Sebagai produk budaya, keindahan motif batik kini sudah dapat diaplikasikan dalam berbagai media. Awalnya, keindahan batik memang hanya dinikmati lewat sehelai kain saja. Namun, sejak awal 1990-an, penerapan batik berkembang cukup pesat sehingga keindahannya dapat diaplikasikan pada beragam material seperti kayu, keramik, kaca, dan bahkan pada desain interior ruangan. Selain itu lewat penempatan yang tepat, motif batik dapat memberi warna pada sebuah ruang.

Batik cukup fleksibel untuk diaplikasikan pada dekorasi ruangan. Terlebih batik begitu berkembang, sekarang seni batik dapat dihadirkan menjadi seni batik yang lebih ekspresif dan tidak banyak terpaku pada pakem-pakem yang terdapat pada batik tradisional. Bahkan motif-motif yang diciptakan tidak lagi motif-motif tradisional tetapi sudah menstilasi dari motif hewan seperti harimau, kijang, gajah ataupun burung-burung serta motif tumbuhan seperti pemandangan alam, pepohonan dan ditilik dari segi warna, lukis batik identik dengan warna-warna cerah-cerah. Perkembangan batik ini dapat menjadi salah satu teknik dalam penciptaan batik sebagai pelengkap dekorasi ruangan. Penerapan sentuhan batik dalam interior rumah tak sekadar memberi penyegaran, tetapi juga akan

menghadirkan kesan etnik. Dengan keindahannya, batik memang dapat menjadi elemen dekorasi ruangan yang menawan untuk dihadirkan di dalam rumah. Perkembangan teknik dan aplikasi batik kini telah banyak digunakan sebagai penghias ruangan, seperti ruang tamu, ruang makan, ruang keluarga, ruang tidur utama dan ruang tidur anak.

Motif tokoh fabel merupakan salah satu inovasi dalam mengaplikasikan batik ke dekorasi ruangan, khususnya pelengkap dekorasi ruang tidur anak. Motif batik tokoh fabel sengaja digunakan pada dekorasi ruang tidur anak karena ibu sering mendongengi anaknya dengan cerita binatang sebelum tidur, sehingga dengan adanya motif batik tokoh fabel ini akan merangsang imajinasi anak terhadap cerita fabel yang telah didongengkan tersebut. Imajinasi anak pada saat proses belajar tentu akan merangsang daya pikir anak menuju kedewasaan. Ruang tidur merupakan wadah atau tempat dimana anak sering melakukan aktivitas didalamnya sehingga kamar anak haruslah nyaman bagi anak.

Hakekat cerita binatang atau fabel adalah salah satu bentuk cerita tradisional yang menampilkan binatang sebagai tokoh cerita. Binatang merupakan makhluk yang ada di sekeliling anak-anak, maka mereka menjadi familiar bagi anak-anak terutama binatang yang jinak. Tokoh-tokoh binatang yang sering ditampilkan di dunia fabel misalnya, kancil, buaya, monyet, kura-kura, bangau, katak, burung, kijang, kambing, ular, ikan dan harimau. Sering kali dijumpai anak-anak berbicara dengan binatang peliharaannya itu atau boneka tiruannya seolah-olah binatang itu dapat berbicara. Sehingga sangat tepat bila tokoh-tokoh fabel



dijadikan sebagai sumber penciptaan motif batik pada pelengkap dekorasi ruang tidur anak.

Namun Selama ini motif yang dihadirkan pada pelengkap ruang tidur anak umumnya adalah motif tokoh fabel mancanegara, fabel tersebut antara lain “Winney The Pooh”, “Mikkey Mouse”, “Tom and Jerry”, “Shaun The Sheep”, “Anggry Bird”, “Finding Nemo” dan “Madagaskar” fabel tersebut lebih dikenal anak melalui siaran televisi. Sedangkan fabel nusantara kurang dikenal oleh anak-anak, misalnya cerita binatang yang ada di Indonesia seperti, “Kancil yang Licik” berasal dari Bengkulu, “Si Cantik Cenderawasih” dari Papua, “Legenda Buaya Tembaga” dari Maluku, “Kijang dan Kura-kura” dari Jawa Tengah, “Bangau Penipu” dari Sulawesi Utara, “Ketika Monyet dan Katak Bertetangga” berasal dari Nusa Tenggara Barat. Maka Tokoh Fabel Nusantara dihadirkan sebagai sumber penciptaan motif batik pada interior kamar tidur anak karena anak pada umumnya kurang mengenal fabel nusantara. Selain itu anak-anak akan lebih mengenal batik lewat motif tokoh fabel ini.

Upaya mengenalkan fabel nusantara pada anak-anak melalui batik yang tokoh fabelnya disesuaikan dengan karakter anak, agar pengenalan fabel nusantara pada anak-anak melalui batik akan lebih tersampaikan, maka diciptakan karya berupa pelengkap ruang tidur anak. Dimana ruang tidur bagi anak merupakan tempat aktivitas anak seperti, belajar, bermain, beristirahat dan menyalurkan hobinya. Pelengkap ruang tidur anak dengan motif tokoh fabel nusantara sebagai elemen dekorasi interior kamar tidur anak, meliputi selimut, *bedcover*, sarung bantal, sarung guling, kap lampu, hiasan dinding dan gordin jendela

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas maka identifikasi masalah sebagai berikut:.

1. Bagaimana alternatif lain memperkenalkan batik kepada anak-anak, terutama untuk anak usia *golden age*?
2. Dimanakah tempat paling tepat untuk memperkenalkan batik untuk anak?
3. Bagaimana membuat anak merasa nyaman pada kamar tidurnya dengan adanya unsur batik di dalamnya?
4. Desain pelengkap kamar yang seperti apa yang dapat membuat anak menjadi tertarik?
5. Bagaimana mengenalkan fabel nusantara pada anak melalui batik?
6. Mengapa fabel mancanegara lebih dikenal anak-anak?

## **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah maka batasan masalah adalah Motif batik tokoh fabel nusantara diterapkan sebagai pelengkap dekorasi ruang tidur anak.

## **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan batasan masalah di atas maka rumusan masalah adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana konsep perancangan motif batik tokoh fabel nusantara sebagai pelengkap dekorasi ruang tidur anak?
2. Bagaimana proses penciptaan motif batik tokoh fabel nusantara sebagai pelengkap deorasi ruang tidur anak?

3. Bagaimana visualisasi motif batik tokoh fabel nusantara sebagai pelengkap dekorasi ruang tidur anak?

### **E. Tujuan**

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan konsep perancangan motif batik tokoh fabel nusantara sebagai pelengkap dekorasi kamar tidur anak.
2. Mendeskripsikan proses penciptaan motif batik tokoh fabel nusantara sebagai pelengkap dekorasi kamar tidur anak.
3. Mendeskripsikan visualisasi desain motif batik tokoh fabel nusantara sebagai pelengkap dekorasi kamar tidur anak.

### **F. Manfaat**

1. Manfaat secara teoritis:
  - a. Dapat menjadi sumber kajian bagi penikmat batik.
  - b. Meningkatkan wawasan tentang batik.
2. Manfaat secara praktis:
  - a. Diharapkan dapat memberikan keanekaragaman karya batik pada saat ini.
  - b. Diharapkan karya ini dapat diterima oleh penikmat seni dan masyarakat pada umumnya.



## **BAB II**

### **KAJIAN SUMBER DAN METODE PENCIPTAAN**

#### **A. Kajian Sumber Penciptaan**

##### **1. Tinjauan tentang Batik**

Batik merupakan kebudayaan yang patut kita lestarikan keberadaannya. Batik adalah warisan budaya yang menjadi identitas bangsa kita. Merupakan kebudayaan yang telah tumbuh berabad-abad yang lalu sesuai perkembangan manusia.

Kata batik berasal dari kata Jawa, dan cara mengerjakan batik adalah apa yang disebut cecek atau titik yang mengisi bidang motif, kata-kata titik itulah yang berubah menjadi tik dan cara melukisnya dengan lilin disebut membatik (Wibowo, 1990: 9). Sedangkan secara etimologi batik berasal dari bahasa Jawa dari kata tik berarti kecil dapat diartikan sebagai gambar yang serba rumit. Dalam kesusastraan Jawa Kuno dan pertengahan, proses batik diartikan sebagai serat nitik. Setelah keraton kasunanan pindah Surakarta, muncul istilah membatik dari jarwo doso mengembat titik yang berarti membuat titik (Riyanto, 1997: 11). Batik adalah suatu seni dan cara untuk membentuk corak hiasannya, membentuk sebuah bidang pewarnaan, sedang warna itu sendiri dicelup dengan memakai zat warna biasa (Endik, 1986: 10).

Jadi yang disebut dengan batik yaitu teknik pembuatan karya seni kerajinan dengan menggambar motif menggunakan malam pada bidang dan melalui teknik tutup celup.

## 2. Tinjauan tentang Motif

Motif merupakan corak hiasan pengisi pada penerapan pola pada bidang utama. Motif merupakan salah satu ciri dari batik dimana terdapat pula isen-isen batik berupa titik, garis, gabungan titik dan garis.

Motif adalah hiasan atau ornamentasi yang digunakan dalam batik. Motif dalam batik dapat dibagi menjadi pola hias dan penyusunannya sendiri dibagi menjadi motif utama dan *isen*. Pola hias merupakan gabungan dari motif-motif penyusunan yang kemudian menjadi khas dan diberi nama tertentu. Penyusunan dapat berupa ragam-ragam hias geometris, ragam hias tumbuhan, ragam hias makhluk hidup, serta ragam benda (Sektiadi, 2005: 2).

Berdasarkan motif utama, motif dapat berupa gambar nyata figuratif, dimana motif ini lebih menekankan penggambaran wujud benda aslinya, misalnya bunga, hewan, buah, dan lainnya. Motif semiguratif lebih menekankan pada gambarnya yang masih dapat terlihat bentuk-bentuk yang digambar, sedangkan motif nonfiguratif adalah motif abstrak (Riyanto, 1997:15).

Jadi yang disebut motif adalah hiasan atau corak yang terbentuk dari hasil stilasi representasi alam sekitar berfungsi untuk memperindah kain sehingga menjadi suatu karya seni batik yang menawan.

## 3. Tinjauan tentang Fabel

Fabel atau cerita binatang hadir sebagai personifikasi manusia, baik yang menyangkut penokohan lengkap dengan karakternya maupun persoalan hidup yang diungkapkannya. Artinya manusia dan berbagai persoalannya itu

diungkapkan lewat binatang. Jadi, cerita ini pun juga berupa kisah tentang manusia dan kemanusiaan yang juga ditunjukkan kepada manusia, tetapi dengan komunitas perbinatanganan.

Fabel diambil dari bahasa Belanda dan merupakan salah satu jenis dongeng dalam prosa lama. Fabel adalah dongeng tentang binatang yang bisa berbicara dan bertingkah laku seperti manusia, sebagai lambang pengajaran moral biasa pula disebut sebagai cerita binatang. Jadi fabel adalah cerita yang menggunakan hewan sebagai tokoh utamanya (<http://materiilmupelajaran.blogspot.com>). Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2011: 139) bahwa fabel adalah cerita menggambarkan watak dan budi manusia yang pelakunya diperankan oleh binatang (berisi pendidikan moral dan budi pekerti). Hakekat cerita binatang atau fabel adalah salah satu bentuk cerita tradisional yang menampilkan binatang sebagai tokoh cerita.

Fabel adalah cerita binatang yang dimaksudkan sebagai personifikasi karakter manusia. Binatang-binatang yang dijadikan tokoh cerita dapat berbicara, bersikap, dan berperilaku sebagaimana halnya manusia. Fabel merupakan cerita yang universal, ditemukan diberbagai masyarakat di dunia. Biasanya ada tokoh yang dicitrakan sebagai primadona. *Setting* hanya dijadikan latar belakang penceritaan dan tidak jelas waktu kejadian, tetapi biasanya menuju ke masa lampau (Burhan. N, 2005: 22-23).

Jadi fabel atau cerita binatang itu adalah cerita yang penokohnya binatang dengan memberikan pesan-pesan moral yang ada di kehidupan manusia yang terkandung di dalamnya.

Berikut ini merupakan pemaparan dari pada cerita fabel nusantara yang menjadi sumber penciptaan utama dalam karya tugas akhir ini yang diterapkan pada dekorasi ruang tidur anak.

a. Kijang dan Kura-kura pada karya *bedcover*

Kijang dan kura-kura ialah cerita yang berasal dari provinsi Jawa Tengah. Cerita fabel nusantara ini menceritakan tentang kura-kura yang tidak memastikan terlebih dahulu pada saat menggunakan tempurung yang ia letakkan di punggungnya. Kisah selengkapnya adalah berikut ini.

Dikisahkan, dalam suatu hutan terdapat harimau sebagai raja hutan yang sangat bijaksana dan sangat dihormati oleh semua hewan dan mereka juga sangat tunduk kepadanya, sehingga tidak akan ada yang berani membantah Harimau Sang Raja Hutan.

Sebulan sekali, saat purnama muncul, semua hewan penghuni hutan diwajibkan berkumpul dipadang rumput. Di sana mereka akan menceritakan segala permasalahan yang ada di hutan itu. Biasanya, masing-masing hewan akan membawa hadiah istimewa untuk si raja hutan.

Sore itu, semua hewan sedang bersiap-siap menghadiri pertemuan di padang rumput. Tidak ketinggalan pula si kijang, Ia akan memberikan raja hutan sebuah mangkuk yang indah yang terbuat dari tempurung kelapa yang sangat besar.

Pada zaman dahulu, kijang tidak bisa berlari. Karena itu, ia sengaja berangkat lebih awal agar tidak terlambat sampai ditempat pertemuan. Ditengah perjalanan kelinci meminta bantuan kepada kijang untuk membungkuskan hadiah untuk raja hutan, karena kelinci tahu kijang memiliki selera seni tinggi. Kijang lalu

menhampiri kelinci, sementara mangkuk tempurung ia letakkan begitu saja di pinggir jalan. Sementara itu, kura-kura sedang berlari terburu-buru menuju rumahnya. Ia belum menyiapkan baju untuk pertemuan nanti. Dulu kura-kura terkenal sebagai hewan yang memiliki kemampuan berlari cepat karena badannya belum bertempurung seperti sekarang. Karena berlari sangat cepat, kura-kura tiba-tiba menabrak sebuah tempurung besar yang diletakkan begitu saja oleh kijang. Akan tetapi bukannya marah atau kesal, wajah kura-kura malah terlihat ceria. Kura-kura membawa tempurung itu pulang. Sesampai di rumah, ia mengikatkan tempurung itu di atas punggungnya.

Di tempat lain, kelinci dan kijang sudah bersiap untuk berangkat. Begitu keluar dari rumah kelinci, kijang sangat kaget karena tempurung yang ia bawa menghilang sehingga membuat kijang menengis tersedu-sedu. Untuk menghentikan tangisan kijang, kelinci berkata pada kijang “anggaplah hadiah ini milik kita berdua.” Si kijang pun setuju dan berhenti menangis.

Malam itu, padang rumput sudah dipenuhi seluruh hewan. Mereka sedang menunggu kedatangan Raja Hutan. Kura-kura adalah hewan terakhir yang datang. Ia tampak sangat gagah dengan baju barunya sehingga semua mata tertuju pada kura-kura, kecuali si kijang dan kelinci. Melihat tempurung yang dikenakan oleh kura-kura, kijang menuduh kura-kura yang telah mengambil tempurungnya. Kura-kura tidak mau kalah ia berkilah bahwa tempurung itu ia dapatkan dipinggir jalan.

Untunglah harimau sang raja hutan segera datang untuk menyelesaikan perselisihan antara kijang dan kura-kura. Harimau menyelidik kebenarannya terhadap kelinci sebagai saksi yang melihat kejadian tersebut (Astri D, 2010: 36).



Kelinci mengatakan bahwa kijang meninggalkan tempurung itu di depan rumahnya karena ia masuk rumah untuk menolongnya dan akhirnya tempurung itu ditemukan oleh kura-kura di pinggir jalan.

Kemudian Harimau Si Raja Hutan melontarkan pertanyaan pada kura-kura, “apakah kau menyukai tempurung itu kura-kura?”, kura-kura menjawab iya. Karena dengan tempurung akan membuatku terlihat gagah. Mendengar jawaban kura-kura, akhirnya Raja Harimau memberikan tempurung itu kepada kura-kura. Akan tetapi, supaya adil sebagai gantinya kemampuan berlari cepat kura-kura akan diberikan pada kijang.

Sejak saat itu, kijang dapat berlari cepat. Sedangkan kura-kura berjalan lambat. Kura-kura menyesal mengambil tempurung itu. Tetapi apa daya penyesalannya sudah terlambat dan tidak ada gunanya lagi.

Pesan dari pada cerita di atas adalah jika kita menemukan suatu barang, maka tidak boleh langsung diambil dan dimiliki begitu saja. Cari tahu terlebih dahulu siapa yang mempunyainya. Karena siapa tahu benda tersebut adalah benda kesayangan orang lainm jika kita mengambil kesenangan orang lain maka kesenangan kita juga akan diambil (Astri D, 2010: 38).

b. Kancil yang Licik pada karya selimut, sarung bantal dan sarung guling.

Cerita ini berasal dari daerah Bengkulu yang berjudul Kancil yang Licik. Cerita ini menggambarkan tentang kelicikan yang telah dilakukan oleh kancil pada Pak Tani dan hewan-hewan lainnya.

Pada suatu hari se ekor kancil berlari kecil-kecil di jalanan setapak di pinggir hutan. Kancil itu begitu riangnya, ia bernyanyi dan menyapa setiap hewan yang

ditemui di sepanjang jalan. Kemudian sampailah kancil pada sebuah ladang yang ditumbuhi mentimun. Si kancil pun tergoda untuk memakan buah mentimun tersebut. Ketika menjelang sore dan Pak Tani sang pemilik ladang timun telah pulang, mulailah kancil melaksanakan rencananya dengan masuk ke ladang milik Pak Tani dan langsung menyantap mentimun yang ada di ladang hingga kancil kenyang (Astri D, 2010: 19).

Keesokan harinya Pak Tani terkejut menjumpai ladang mentimun miliknya rusak. Kemudian Pak Tani menyelidiki siapa yang telah memakan mentimun di ladangnya. Di ladang tersebut Pak Tani menjumpai bekas-bekas jejak kaki dan bekas gigitan hewan. Akhirnya Pak Tani memutuskan untuk memberi pelajaran hewan tersebut sehingga dibuatlah sebuah lubang jebakan yang ditutupi dedaunan.

Sesuai dengan dugaan Pak Tani, malamnya kancil datang kembali melewati jalan yang sama. Ketika sampai di pinggir ladang, tiba-tiba tubuhnya terjerembab ke dalam sebuah lubang. Di dalam lubang tersebut kancil mengucapkan sebuah mantra *“Pat-terempat esok hari akan kiamat, masuklah ke lubang agar selamat!”* yang membuat hewan-hewan lain ikut masuk ke lubang tersebut. Menjelang pagi lubang tersebut sudah penuh dengan hewan-hewan. Kemudian si kancil membuat siasat bagaimana caranya dia bisa keluar dari lubang yaitu dengan alasan siapa yang kentut maka dia harus keluar dari lubang tersebut, ternyata kancil sendirilah yang kentut hingga baunya sangat mengganggu. Seketika itu kancil langsung keluar dari lubang tersebut. Setelah berada di luar, kancil mengucapkan selamat tinggal pada teman-temannya dan minta maaf karena telah menipu hewan-hewan

tersebut dan kancil juga titip salam untuk Pak Tani sambil kancil berlari kencang menuju hutan (Astri D, 2010: 21).

Pesan cerita yang ingin disampaikan dalam cerita ini adalah bahwasannya kecerdikan ternyata dapat dimanfaatkan untuk menipu yang bodoh. Kecerdikan itu haruslah dimanfaatkan dengan baik dan benar tidak untuk membodohi orang lain. Dari cerita kancil yang licik ini di jadikan sebagai ide dasar untuk membuat motif batik yang akan diterapkan pada selimut, bantal dan guling (Astri D, 2010: 22)

c. Si Cantik Cendrawasih pada karya kap lampu

Cerita fabel nusantara dari Papua dengan judul Si Cantik Cedrawasih mengisahkan tentang burung cendrawasih yang mempunyai bulu cantik, tingkah lakunya pun sangat baik. Selain itu, cendrawasih suka menolong hewan lain yang tinggal di hutan.

Suatu kali, cendrawasih membantu menolong burung pipit yang sayapnya terluka. Luka di sayap pipit itu diobati oleh cendrawasih dengan kelembutan. Setelah sayap pipit selesai diobati, pipit mengucapkan terimakasih pada cendrawasih. Dan pipit bertanya padanya, bagaimana aku harus membalas kebaikanmu ini? Cendrawasih pun menjawab, aku akan senang apabila rasa terimakasihmu itu kau ganti dengan berbuat kebaikan kepada hewan lain. Setelah pipit sampai di rumah, tiba-tiba datang seekor nenek bebek. Nenek bebek itu meminta pipit untuk menolongnya mencarikan biji-bijian karena di rumahnya sudah tidak ada persediaan makanan sama sekali. Seketika pipit langsung teringat pesan cendrawasih untuk menolong sesama (Astri D, 2010: 133).

Akhirnya pipit memutuskan untuk menolong nenek bebek dengan memberikan persediaan makanan yang dimiliki pipit. Nenek bebek bertanya pada pipit, bagaimanakah aku harus berterimakasih padamu pipit? Pipit menjawab pertanyaan nenek bebek, akan lebih baik jikalau nenek bebek juga melakukan kebaikan pada hewan lain. Hingga pada suatu hari, nenek bebek bertemu dengan anak bangau yang menciap kelaparan disarangnya. Saat itu nenek bebek baru saja pulang dari kebun mencari cacing dan ia mendapatkan cacing yang sangat banyak. Dengan tanpa pikir panjang nenek bebek memberikan sebagian cacingnya pada anak bangau. Anak bangau pun menyampaikan rasa terima kasih pada nenek bebek. “Lebih baik rasa terima kasihmu itu kau ganti dengan berbuat baik kepada hewan lain” balas nenek bebek (Astri D, 2010: 135).

Lama setelah peristiwa itu, anak bangau sudah tumbuh menjadi se ekor bangau dewasa. Saat sedang berjalan-jalan tiba-tiba ia mendengar suara rintihan menyayat hati dan itu ternyata suara burung cendra wasih yang kakinya melekat pada jebakan pemburu. Cendrawasih meminta tolong pada bangau untuk melepaskan kakinya dari perangkap. Burung bangau pun lalu bergegas pergi menuju sebuah danau untuk mengangkut air dengan paruhnya yang besar. Air tersebut digunakan untuk membasuh kaki cendra wasih agar terbebas dari getah nangka. Akhirnya, kaki cendra wasih terbebas dari perangkap itu. Kemudian cendra wasih berterima kasih ke pada bangau dan ia akan meneruskan kebbaikannya dengan berbuat kebaikan kepada hewan lain. “Memang begitu seharusnya, seperti yang dikatakan nenek bebek pada ku,” jawab bangau yang tidak mengetahui bahwa sebenarnya kebaikan yang ia lakukan pada cendra wasih

ini adalah sebagai balasan atas kebaikan yang dilakukan cendra wasih pada burung pipit.

Pesan moral yang terkandung dalam cerita di atas adalah bahwasannya perbuatan baik biasanya akan dibalas dengan kebaikan pula. Barang siapa yang selalu berbuat kebaikan dan selalu menolong sesama dengan tanpa pamrih, maka kebbaikannya itu suatu saat akan dibalas dengan kebaikan yang tulus dari orang lain (Astri D, 2010: 137)

d. Legenda Buaya Tembaga pada karya hiasan dinding

Legenda buaya tembaga dari Maluku menceritakan tentang kebaikan se ekor buaya yang dikenal dengan nama Buaya Tembaga berwarna kuning. Buaya ini hidup di sebuah daerah Tanah Genting yang terletak di antara Teluk Ambon dan Teluk Baguala.

Keberadaan dan tingkah laku Buaya Tembaga terdengar hingga hewan-hewan pesisir Selatan Pulau Buru. Saat ini, mereka hidup dalam ketakutan karena ada se ekor ular besar yang selalu memangsa hewan-hewan di sana. Mereka pun mengirim utusan untuk meminta bantuan kepada Buaya Tembaga. Setelah menempuh perjalanan cukup panjang, utusan itu pun sampai di kediaman Buaya tembaga. Kemudian utusan tersebut mengutarakan maksud kedatangannya kepada Buaya Tembaga bahwasannya mereka ingin meminta tolong kepadanya untuk mengusir ular besar yang telah mengganggu ketenangan hidup mereka (Astri D, 2010: 124).

Tanpa berpikir lama, Buaya Tembaga mengabulkan permintaan utusan itu, mereka pun pergi bersama-sama ke pesisir Pulau Buru. Sesampai di daerah yang



dituju, Buaya Tembaga dipersilahkan beristirahat sejenak. Ke esokan pagi, Buaya Tembaga diantar beberapa ikan menuju pohon mintagor, tempat ular besar itu tinggal. Ketika buaya semakin mendekat, ular besar yang sejak tadi memperhatikan segera menjulurkan kepalanya. Sekejap, ular telah melilit tubuh Buaya Tembaga. Buaya Tembaga masih tenang, ia mengumpulkan tenaganya untuk membalas serangan ular. Saat belitan ular mengendur, Buaya Tembaga langsung memutar badannya di dalam air berkali-kali. Ekornya pun digerakkan untuk memukul kepala musuhnya (Astri D, 2010: 126).

Seluruh ikan dan hewan penghuni Pulau Buru bersorak gembira menyambut kemenangan Buaya Tembaga. Dengan kemenangannya ini Buaya Tembaga diberi hadiah berbagai jenis ikan untuk dibawa ke tempat asal Buaya Tembaga. Pesan dari cerita Legenda Buaya Tembaga adalah barang siapa yang mempunyai kelebihan kemudian kelebihan tersebut digunakan untuk hal-hal kebaikan, maka akan mendatangkan kebaikan pula baginya sebagai imbal balik dari kebaikan yang telah dilakukannya (Astri D, 2010: 127).

e. Bangau Penipu pada karya hiasan dinding

Cerita dengan judul Bangau Penipu dari provinsi Sulawesi Utara mengisahkan keserakahan se ekor bangau. Di sebuah danau yang banyak terdapat tumbuhan air, hiduplah seekor bangau. Tubuhnya tinggi semampai dan bersayap lebar. Bangau ini sangat rakus. Setiap hari, ia bisa menghabiskan berpuluh-puluh ikan dalam sekali makan. Sehingga mengakibatkan ikan-ikan kecil yang sering berenang di permukaan air habis tidak bersisa. Karena makanan di danau sudah hampir habis, bangau pun kelaparan berhari-hari. Suatu ketika, ia melihat

bayangan ikan di dalam air. Ikan itu berwarna keemasan dan cukup besar (Astri D, 2010: 102).

Bangau pun buru-buru menghampiri ikan tersebut untuk disantap. Ikan itu cepat sekali menghilang. Karena penasaran, bangau langsung menuju tempat kura-kura untuk bertanya soal ikan tersebut. Ternyata ikan mas tersebut merupakan teman dari kura-kura. Kura-kura berkata pada bangau bahwa bangau tidak akan bisa memangsa ikan emas karena mereka hidup diantara tanaman air dan jumlah ikan mas juga banyak.

Bangau mendadak bersemangat, bangau memanggil pimpinan ikan mas untuk memberikan tawaran bahwa bangau akan menunjukkan tempat yang lebih luas, terdapat itu terdapat tanaman air yang tumbuh lebih subur dan banyak. Akhirnya pimpinan ikan mas tergoda dengan rayuan bangau dan sepakat untuk bersedia dipindahkan ke tempat itu. Akhirnya secara bergiliran puluhan ikan mas diangkat bangau di dalam paruhnya yang besar. Namun ternyata, ikan mas itu tidak pindah ke tempat yang baru, tetapi masuk ke dalam perut sang bangau sampai semua ikan mas habis dimakannya hingga tidak ada yang tersisa. Karena takut kelaparan lagi, bangau pun melanjutkan tipu dayanya kepada kepiting kelompok hewan satu-satunya yang masih ada di danau itu (Astri D, 2010: 104).

Kepiting yang mendengar cerita sang bangau setuju dibawa pindah dan masuk kedalam paruh sang bangau. Bangau rupanya tidak sadar kalau kepiting memiliki tangan dan kaki yang bisa menjepit lehernya. Saat bangau memasukkan kepiting-kepiting ke paruhnya dan hendak memakannya, para kepiting itu

langsung mencengkeram leher sang bangau hingga sang bangau mati karena tidak bisa bernapas (Astri D, 2010: 105).

Kesimpulan yang dapat di ambil dari cerita di atas sebagai pesan moral adalah bahwa orang yang memiliki sifat serakah, maka keserakahannya itu akan menyebabkan kerusakan dan akhirnya malah merugikan dirinya sendiri seperti yang dilakukan oleh bangau. Karena hukum karma dan sebab akibat itu berlaku saat kita hidup di dunia ini (Astri D, 2010: 105)

f. Ketika Monyet dan Katak Bertetangga pada karya gordin

Cerita berasal dari provinsi Nusa Tenggara barat dengan judul ketika monyet dan katak bertetangga ini mengisahkan monyet tertetangga dengan katak. Dahulu, seekor monyet dan seekor katak hidup bersama dalam satu pohon besar. Monyet tinggal di dahan da katak tinggal di bawahnya. Keduanya hidup rukun. Suatu hari, monyet bertamu di rumah katak. Mereka berbincang-bincang cukup lama sampai muncul ide untuk menanam pohon pisang di dekat tempat tinggal mereka (Astri D, 2010: 65).

Keesokan paginya keduanya mulai berburu pohon pisang untuk ditanam. Setelah berjalan agak jauh, mereka melihat sebuah batang pisang yang hanyut di sungai, Katak pun segera terjun ke sungai. Dengan sekuat tenaga, ia mendorong batang pisang tersebut menuju tepian. Monyet pun membagi dua batang pisang tersebut. Bagian bawah yang masih ada akarnya, ia bagikan kepada katak. Monyet sendiri mengambil bagian atas yang ada daunnya. Ia berpikir bagian tersebutlah yang akan cepat berbuah (Astri D, 2010: 67).

Sesampainya di depan tempat tinggal mereka, katak langsung menanam batang pisang tersebut. Ia merawatnya setiap hari hingga pohon itu tumbuh subur. Sementara itu, monyet melakukannya dengan cara yang berbeda. Ia menggantungkan batang tersebut di atas dahan pohon agar nantinya buahnya tidak ada yang mengambil. Si monyet memang terkenal pelit. Saat yang dinanti pun tiba. Pohon pisang yang ditanam katak berbuah, sementara milik si monyet layu dan akhirnya mati (Astri D, 2010: 67).

Katak pun meminta bantuan monyet untuk memetik pisang-pisang itu karena katak tidak bisa memanjat untuk mengambilnya. Sebagai upahnya nanti monyet akan diberikan separuh dari jumlah pisang yang ada.

Tentu saja tawaran itu diterima monyet dengan senang hati. Ia pun segera memanjat pohon pisang itu. Setelah berada di atas, buah pisang yang ranum itu menggodanya. Diambilnya satu dan dimakan. Tidak puas, monyet terus memakannya. Katak yang menunggu di bawah pun menjadi kesal.

Katak terus berteriak memanggil monyet agar melemparkan pisang itu kepadanya. Monyet pura-pura tidak mendengar. Ia terus menyantap pisang-pisang itu dengan lahap. Karena tidak digubris, katak pun mengambil sarung si monyet dan pergi bersembunyi di bawah tempurung kelapa yang cukup besar (Astri D, 2010: 67).

Setelah kenyang, monyet pun turun dengan membawa sisa pisang yang belum sempat dimakan. Ia pun memanggil katak. Meski berkali-kali dipanggil, tetap tak ada jawaban dari katak. Akhirnya monyet memutuskan untuk pulang, monyet baru sadar kalau sarungnya hilang. Si monyet langsung memanggil-

manggil dan mencari katak supaya sarungnya cepat dikembalikan. Si monyet pun kelelahan mencari katak dan beristirahat di atas tempurung kelapa.

Monyet pun kembali memanggil si katak. Tiba-tiba, dari bawah tempurung, terdengar suara “Kuk....!”. Monyet mengira itu suara kentutnya. Ia pun memanggil lagi. Suara itu terdengar kembali. Begitulah seterusnya. Monyet pun kesal dan memukul pantatnya dengan batu. Hal ini tentu saja membuat monyet kesakitan. Tak tega mendengar jerit kesakitan sahabatnya, katak pun keluar dari tempurung. Lalu katak berkata pada monyet, “hai, monyet, ini sarungmu. Lain kali jangan serakah. Itulah akibatnya. Dirimu sendiri pun akhirnya kau sakiti,”(Astri D, 2010: 68).

Pesan cerita yang ingin disampaikan melalui cerita Ketika Monyet dan Katak Bertetangga adalah meskipun niatnya ingin menolong orang lain tetapi niat tersebut akhirnya bercabang yaitu menolong sambil ingin mendapatkan keuntungan untuk diri sendiri itu tidak dibenarkan, karena perbuatan itu termasuk perbuatan tidak terpuji. Menolong dengan rasa pamrih itu tidak baik, kita harus menolong sesama dengan ikhlas (Astri D, 2010: 69).

#### **4. Tinjauan tentang Psikologi Anak Usia Dini (*Golden Age*)**

Siapakah sebenarnya yang dikategorikan sebagai anak itu. Dalam berbagai literatur tentang sastra anak lebih banyak disebutkan usia prasekolah dan usia awal sekolah dan usia lebih besar dan lain-lain yang sejenis. Untuk membatasi siapa anak tersebut pendapat dibawah ini sebagai bahan pertimbangan. Usia anak menurut Huck dkk (1987:64-72) dalam buku Burhan Nurgiantoro “*Sastra Anak*



*Pengantar Pemahaman Dunia Anak*” dibedakan ke dalam tahap-tahap yaitu antara lain: (1) Sebelum sekolah masa pertumbuhan, usia satu sampai dua tahun (2) Pra sekolah dan taman kanak-kanak, usia tiga, empat dan lima tahun (3) Masa awal sekolah, usia enam dan tujuh tahun (4) Elementari tengah, usia delapan dan sembilan tahun (5) Elementari akhir, usia sepuluh, sebelas dan duabelas tahun.

Theresia Asri W, dkk (tt: 4) mengatakan bahwa secara teori perkembangan psikologi anak dibagi dalam empat tahap yaitu bayi (usia 0-2 tahun), masa anak-anak awal (usia 2-6 tahun), masa pertengahan dan akhir (usia 6-12 tahun), remaja (usia 12-18 tahun). Dengan demikian yang dikategorikan sebagai anak-anak adalah usia satu sampai duabelas tahun.

Faktor usia merupakan salah satu pertimbangan perancangan ruang tidur anak. Pada masa anak-anak dikenal istilah *golden age* (usia emas) yakni terjadi pada anak usia 0-8 tahun (Hibana, 2002: 1). Anak usia emas dapat pula diistilahkan sebagai anak usia dini sedang dalam pertumbuhan dan perkembangan yang cukup pesat, baik dalam hal fisik maupun psikis. Anak usia dini memiliki karakteristik yang khas, baik dalam hal sikap, perhatian, minat dan kemampuan dalam belajar. Segala yang ia lihat, dengar dan rasakan akan mengendap dan membangun struktur kepribadiannya menjadi sosial yang memiliki kekhasan karakteristik. Kekhasan dunia anak mengakibatkan perlunya strategi pembelajaran yang khas pula untuknya (Hibana, 2002: 49).

Kartini (1995:107) menyatakan bahwa pada usia tersebut dikenal dengan istilah periode estetis yang terjadi pada usia 1-5 tahun. Pada periode ini terdapat hal-hal yang perlu diperhatikan, yaitu naluri dan perkembangan pertama, rohani

yang hampir tidak terpisahkan, anak bersifat *fisiognomis*, masa kritis dan trotzalter pertama, seksualitas awal pada anak, arti bermain bagi anak, arti bahasa bagi anak.

Jika dilihat dari perkembangan anak untuk belajar, maka sumber belajar yang hendaknya dikedepankan adalah sumber belajar berupa media atau sarana apapun yang dapat mendukung faktor kognitif (pengenalan), efektif dan psikomotorik yang terkandung dalam perkembangan emosi, sosial, motorik halus, pengamatan dan ingatan individual, pendengaran, kemampuan bahasa positif maupun aktif dan kecerdasan kognitif dalam pengertian terjadi adanya pengamatan, tanggapan, ingatan, fantasi, berfikir dan kecerdasan (Rumini, 1993:2).

Jadi dalam perkembangan psikologi pada anak usia dini sangatlah cepat dan mudah menerima segala sesuatu hal baru. Pada usia dini anak memiliki karakteristik yang khas maka diperlukan strategi pembelajaran yang khas pula yaitu melalui media pembelajaran.

## **5. Tinjauan tentang Desain**

### **a. Pengertian Desain**

Desain sangat penting dibuat karena merupakan suatu rancangan dalam pembuatan karya seni. Dalam pembuatan karya seni dibutuhkan proses atau langkah-langkah dalam pengerjaannya. Dalam proses pembuatannya pun melalui tahap perencanaan yaitu konsep atau desain yang matang.

Kata desain dalam bahasa Inggris yaitu *design* yang mempunyai arti rencana atau maksud. Dalam hal ini mendesain mengandung pengertian merencanakan

sesuatu yang akan dibuat (Wojowasito, 1980: 41). Sedangkan menurut Murtihardi dan Gunarto (1982: 20) desain adalah suatu konsep pemikiran, untuk menciptakan suatu perencanaan sampai terwujudnya barang jadi atau desain suatu rencana yang terdiri dari beberapa unsur untuk mewujudkan suatu hasil yang nyata. Menurut Atisah Sipahelut (1991: 9) desain adalah pada rancangan yang menjadi dasar pembuatan suatu benda buatan.

Berdasarkan beberapa pengertian di atas disimpulkan bahwa desain adalah suatu bentuk rancangan atau gambar obyek atau benda yang dilakukan untuk tujuan tertentu berupa susunan garis, arah, bentuk, ukuran, nilai warna, dan tekstur.

#### **b. Prinsip Desain**

Desain Menurut Kartika (2004: 54); harmoni, kontras, irama, kesatuan, keseimbangan, kesederhanaan, aksentuasi dan proporsi yang ditegaskan lebih lanjut sebagai berikut :

##### **1. Harmoni (selaras)**

Merupakan paduan unsur-unsur yang berbeda dekat, jika unsur-unsur estetika dipadukan secara berdampingan, maka akan timbul kombinasi tertentu dan timbul keserasian (Harmoni).

##### **2. Kontras**

Merupakan panduan unsur-unsur yang berbeda tajam atau perbedaan yang mencolok kontras ini akan menghasilkan warna vitalitas, hal ini muncul karena warna kontemporer.

### 3. Irama

Suatu pengulangan secara terus menerus dan teratur dari satu unsur. Ada tiga macam cara untuk memperoleh gerak ritmis yaitu melalui pengulangan, pengulangan dengan progres ukuran dan pengulangan gerak garis *continueu*.

### 4. Kesatuan

Kesatuan adalah kohesi, konsistensi, ketunggalan atau keutuhan yang merupakan isi pokok dari komposisi. Penyusunan dari unsur-unsur visual seni sedemikian rupa sehingga menjadi kesatuan, organik, ada harmoni antara bagian-bagian dengan keseluruhan.

### 5. Keseimbangan

Keseimbangan adalah keadaan atau kesamaan antara kekuatan yang saling berhadapan dan menimbulkan adanya kesan seimbang secara visual atau secara intensitas kekayaan.

### 6. Kesederhanaan

Kesederhanaan dalam desain pada dasarnya adalah kesederhanaan selektif dan kecermatan pengelompokan unsur-unsur artistik dalam desain.

### 7. Proporsi

Proporsi adalah perimbangan atau perbandingan. Proporsi adalah perbandingan unsur-unsur atau dengan yang lainnya yaitu tentang ukuran kualitas dan tingkatan. Proporsi dapat dinyatakan dalam istilah-istilah dan rasio tertentu.

### c. **Unsur-Unsur Desain**

Adalah unsur-unsur yang digunakan untuk mewujudkan desain, sehingga orang lain dapat membaca desain. Unsur-unsur desain menurut Atisah Sipahelut (1991: 24), ditegaskan sebagai berikut :

#### 1) Garis

Hasil goresan dengan benda keras diatas permukaan benda alam (tanah, pasir, daun dan batang pohon) atau benda buatan (kertas, papan tulis dan dinding).

#### 2) Bidang

Adalah sebuah garis yang bertemu ujung pangkalnya akan membentuk sebuah bidang. Di dalam ilmu ukur, bidang berarti sesuatu yang dibatasi oleh garis. Namun di dalam ornamen tidak hanya sekedar itu bidang berarti pula sesuatu yang dibatasi oleh garis.

#### 3) Bentuk

Unsur bentuk adalah manifestasi fisik luar dari suatu objek. Bentuk merupakan sesuatu yang diamati, sesuatu yang memiliki makna fungsi secara struktur pada objek-objek seni.

#### 4) Ukuran

Ukuran benda merupakan unsur yang perlu diperhitungkan dalam desain, karena ukuran merupakan besar kecilnya suatu benda.

#### 5) Warna

Warna merupakan unsur visual yang paling menonjol dari unsur-unsur yang lainnya, kehadirannya dapat membuat suatu benda dapat dilihat oleh mata. Warna menurut ilmu fisika adalah kesan yang diterima oleh mata (selaput jala atau

retina) karena adanya pantulan dari sesuatu yang tampak. Sedangkan menurut ilmu bahan warna dapat diartikan sebagai pigmen.

#### 6) Tekstur

Tekstur adalah permukaan benda, baik permukaan benda alam maupun benda buatan, jarang yang sama antara yang satu dengan yang lain ada yang halus dan ada pula yang kasar.

#### 7) Nada Gelap Terang

Adalah benda yang dapat dilihat karena adanya cahaya, baik cahaya alam maupun buatan ada bagian yang paling terang dan ada pula bagian yang paling gelap dan ada bagian nada gelap-terang bagian itu.

#### 8) Arah

Arah pada suatu wujud benda dapat dirasakan adanya suatu arah tertentu bisa mendatar, tegak lurus, memanjang condong arah ini mampu menggerakkan rasa.

### 6. Tinjauan tentang Dekorasi

Dekorasi ruang itu sangatlah penting dalam memperindah suatu ruangan. Penghias ataupun penataanya merupakan hal yang penting dalam keindahan dan kenyamanan penghuninya. Jadi, dibutuhkan penataan yang tepat sesuai dengan fungsi ruangan.

Pengertian dekorasi adalah sebagai benda atau kegiatan menghias ruangan muncul istilah dekorasi interior, yaitu perlengkapan rumah dan kecakapan yang digunakan untuk menyelesaikan dan memperindah ruangan (<http://www.Anneahira.com>). Sedangkan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia



(2011: 119) dekorasi adalah hiasan; tanda jasa seperti bintang dan sebagainya. Definisi dekorasi ialah merupakan seni memperindah ruang, baik interior maupun eksterior. Seni dekorasi bertujuan memperindah, mempercantik dan memberikan nilai lebih terhadap suatu objek (<http://partisidekorasi.blogspot.com>). Sedangkan desain interior adalah proses pembentukan pengalaman dalam ruang interior melalui gubahan ruang atau pengolahan volume spasial dan pengolahan permukaan.

Menurut Francis D.K. Ching (1996:46) desain interior adalah merencana, menata dan merancang ruang-ruang interior dalam bangunan. Maksud dan tujuan dari desain interior adalah untuk memperbaiki fungsi, memperkaya nilai estetika dan meningkatkan aspek psikologi dari ruang interior. Desain interior menfokuskan perhatian pada aspek psikologi lingkungan, arsitektur, desain produk dan desain mebel dengan tambahan dekorasi tradisional (<http://partisidekorasi.blogspot.com>).

Jadi yang dimaksud dekorasi interior adalah penataan perlengkapan pada interior sesuai fungsi tanpa menghilangkan aspek estetika dan psikologi.

## **7. Tinjauan tentang Kamar Tidur anak**

Setiap anak memiliki tempat untuk tidur dan beristirahat dari segala aktivitasnya. Maka dibutuhkan ruangan yang dapat memberikan kenyamanan. Namun berbeda dengan orang dewasa anak-anak menghabiskan sebagian besar waktunya baik untuk beristirahat, bermain, maupun melakukan hobinya.

Menurut Don Ws (2002: 9) menjelaskan bahwa kamar tidur adalah tempat yang sangat pribadi. Sejak kecil kita menginginkan kamar tidur untuk diri kita sendiri, tempat dimana kita bebas mengungkapkan emosi, tempat untuk menjauh dari keramaian dan mencari ketenangan. Sue Rose (2006: 101) mengungkapkan bahwa kamar tidur adalah ruang pribadi Anda, ruang yang paling jarang dilihat oleh dunia luar dan dimana anda bisa memanjakan seluruh indera

Menurut Rahman Yulianti (dalam H.N Rahman dkk, tt: 1) mengatakan, berbeda dengan orang dewasa, kamar anak-anak harus didesain lebih dari ruang tidur semata. Kamar anak harus menjadi wadah sang anak untuk berkreasi, belajar dan bermain. Karenanya, desain apapun yang nantinya diterapkan pada kamar anak, haruslah mendorong kemampuannya bereksplorasi.

Maka yang disebut kamar tidur anak adalah kamar dimana anak dapat mendapatkan kenyamanan dalam perkembangan psikologi pada usia anak-anak.

## **8. Tinjauan tentang Pelengkap Ruang Tidur**

Di dalam kamar tidur terdapat beberapa kelengkapan yang mendukung dekorasi ruangan. Selain perlengkapan pokok kamar tidur seperti kasur, bantal dan guling untuk memperindah kamar tidur biasanya ada kelengkapan tambahan seperti hiasan-hiasan dan kap lampu jendela dan pintu pun menjadi unsur penting dalam interior kamar tidur karena merupakan tempat keluar masuknya sinar matahari dan udara. Agar kamar tidur menjadi nyaman dan indah maka perabotan yang ada di dalam kamar di tambahkan pelengkap yang menarik bagi anak-anak

agar kamar anak nyaman untuk ditempati sesuai dengan usianya. Perlengkapan kamar tidur tersebut antara lain:

a. ***Bedcover***

*Bedcover* merupakan elemen estetika yang sangat fleksibel karena praktis dapat diganti dengan cepat namun juga berperan besar dalam menciptakan nuansa mengingat tempat tidur selalu merupakan fokus utama dalam kamar tidur (Don WS. 2002: 89). *Bedcover* berbentuk persegi panjang dan diletakkan di atas kasur yang berfungsi sebagai penutup kasur sekaligus sebagai selimut ketika tidur.

b. **Selimut**

Selimut merupakan bagian dari peralatan tidur yang selalu dihadirkan sebagai kelengkapan kamar tidur. Selimut berguna untuk memberikan rasa hangat terutama ketika sedang tidur. Selimut biasa terbuat dari bahan kain.

c. **Sarung Bantal**

Sarung bantal berfungsi untuk melindungi isi bantal dari kotoran. bantal merupakan tempat bersandar kepala ketika tidur, untuk itu bantal harus selalu bersih untuk menghindari alergi. Sarung bantal juga mudah dilepas dan dicuci jika kotor.

d. **Sarung Guling**

Guling merupakan bantal dengan bentuk yang panjang dan silindris, biasanya diletakkan di atas kasur sebagai tambahan bantal biasa, untuk menjaga kebersihan guling maka pemberian sarung guling untuk mempermudah menjaga kebersihan guling. Jika sarung guling kotor maka tinggal dilepas dan dicuci. Selain dari melindungi guling dari kotoran juga menambah keindahan gulig tersebut.

**e. Tirai atau Gorden**

Tirai dapat berfungsi secara maksimal apabila dipasang dengan benar. Artinya tirai harus bisa menutup jendela dengan sempurna saat dibuka. Pastikan seluruh tirai dapat digeser sampai ke tepi jendela agar sinar matahari dapat masuk secara leluasa tanpa halangan (Don WS. 2002: 76).

**f. Kap Lampu Duduk**

Lampu merupakan sumber cahaya yang berfungsi sebagai penerangan. Dalam pembuatan karya ini dipilih lampu duduk karena nantinya akan diletakkan di atas meja. Menurut Don WS (2002 : 72) dijelaskan bahwa lampu duduk ditempatkan di atas meja kecil disebuah sudut suatu ruangan atau diatas meja kerja. Lampu duduk ini selain sebagai penerangan difungsikan juga sebagai hiasan dalam ruangan. Kap lampu atau tiangnya yang dekoratif bisa menjadi hiasan sendiri jika memang dipilih karena sesuai dengan gaya kamar secara keseluruhan.

**g. Lukisan atau Hiasan Dinding**

Lukisan atau hiasan dinding berfungsi untuk mempercantik ruangan sehingga dalam suatu ruangan itu tidak terkesan polos atau bisa juga menimbulkan kesan monoton. Selain itu dengan hadirnya lukisan atau hiasan dinding akan menghadirkan nuansa baru atau nuansa yang berbeda dari sebelumnya dari ruangan tersebut.

**9. Tinjauan Tentang Ergonomi**

Secara etimologis ergonomi berasal dari kata, “ergon” yang berarti kinerja dan “nomos” yang berarti hukum alam. Ergonomic merupakan studi tentang sistem

kerja manusia yang berkaitan dengan fasilitas dan lingkungan yang saling berinteraksi satu sama lain (Sastra, 2006: 25). Ergonomi berkaitan dengan desain suatu sistem dimana manusia bekerja di dalamnya. Semua produk yang dibuat berorientasi pada manusia, maka ergonomi mempunyai kaitan langsung dengan manusia diantaranya terkait dengan indrawi (panca indra), terkait dengan mental, spiritual dan terkait dengan sistem yang kompleks (*repository.binus.ac.id*).

Ergonomi mempunyai suatu konsep dasar bahwa ergonomi di kembangkan atas dasar pemikiran bahwa dalam setiap aktifitasnya manusia dihadapkan kepada kendala fisik dan psikis. Untuk itu diperlukan upaya yang mendukung kepada pemenuhan aktifitas manusia yang nyaman, aman, sehat, efektif dan efisien. Upaya yang dimaksud dapat berupa pemenuhan desain peralatan, lingkungan kerja, tata cara kerja manusia dan kondisi psikologi terkait kegiatan yang dapat menumbuhkan efektifitas dan produktifitas manusia dalam bekerja (*repository.binus.ac.id*).

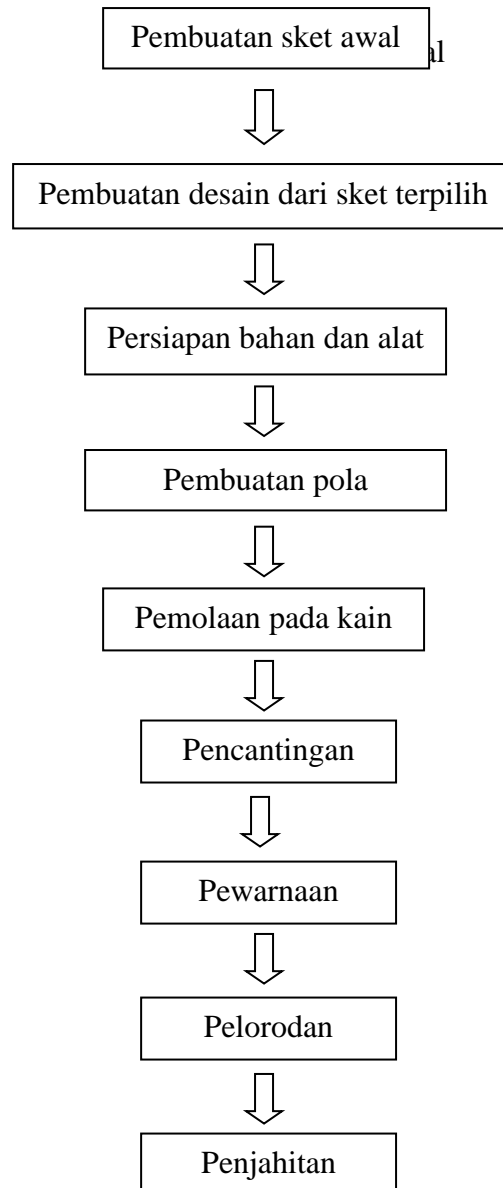
Ergonomi berguna untuk meningkatkan kinerja manusia atau interaksi antara komponen lainnya sehingga melindungi manusia itu sendiri. Mengurangi ketidak-efesienan dalam penggunaan mesin dan juga dampak lingkungan seperti produktifitas meningkat, reabilitas atau tingkat kepercayaan pada sistem kerja meningkat dan biaya lebih murah (*repository.binus.ac.id*).

Desain perabot ruang modern sangat memperhatikan bentuk dasar yang sangat sederhana, efisien dan praktis. Pemakaian teknologi modern dan tuntutan ekonomi menjadi tolak ukur yang menentukan, karena desain dibuat dengan tujuan menambah nilai secara maksimal dengan biaya minimal (Sastra, 2006:31). Praktek

ergonomi dalam hal ini adalah untuk meningkatkan keamanan dan kemampuan guna peralatan yang lebih baik dan terbebas dari gangguan.

## A. Kerangka Pikir

### 1. Sistematika Proses Pembuatan Kelengkapan Kamar Tidur Anak



### C. Metode Penciptaan

Metode perancangan dan penciptaan karya seni ini meliputi beberapa aspek antara lain adalah:

#### 1. Aspek Fungsi

Karya batik ini nantinya difungsikan sebagai perlengkapan kamar tidur anak perempuan maupun laki-laki usia *golden age* (usia 0-8 tahun) yang meliputi, selimut, *bedcover*, sarung bantal, sarung guling, kap lampu, hiasan dinding dan gorden jendela. Kamar tidur sendiri memiliki fungsi sebagai tempat istirahat setelah seharian beraktivitas, sehingga kamar tidur harus memiliki kesan yang nyaman dan tenang, tetapi juga harus memperhatikan keindahan. Berbeda dengan orang dewasa, anak-anak menghabiskan waktunya lebih banyak dikamar, baik untuk belajar, bermain, beristirahat maupun melakukan hobi. Karena itu penataan dan desain kelengkapan kamar tidur anak haruslah dapat mendorong anak ke arah perkembangan psikis yang optimal. Anak-anak akan lebih memerlukan kamar yang lebih dari kamar tidur.

#### 2. Aspek Estetik

Menurut Hartoko estetika adalah pencerapan, persepsi, perasaan, pengalaman dan pemandangan, seperti dikutip Dharsono Sony Kartika (2007:6) dalam bukunya Estetika. Di dalam karya ini penerapan motif tokoh fabel dengan keanekaragaman bentuk hewan, tokoh fabel yang berbeda-beda dan unik membuat motif pada pelengkap ruang tidur anak akan semakin menarik, ditambah lagi warna-warna yang digunakan adalah warna pelangi yang mudah diingat oleh anak-anak. *Setting*



atau latar belakang fabel untuk mendukung karakter tokoh fabel dibuat sesuai alur cerita binatang yang akan diterapkan pada pelengkap ruang tidur anak tersebut. Hal ini akan merangsang imajinasi anak terhadap cerita binatang. Penempatan motif tokoh fabel yang dipadukan dengan *setting* yang berbeda-beda akan menambah menarik. Selimut, sarung bantal dan sarung guling dibuat dengan kesamaan ide cerita kijang yang licik, *bedcover* dibuat dengan ide cerita kijang dan kura-kura, gordin jendela dibuat dengan ide monyet dan katak bertetangga, kap lampu di buat dengan ide cerita sicientik cenderawasih sedangkan hiasan pada dinding dibuat dengan ide cerita buaya tembaga dan bangau penipu.

Pebedaan cerita pada setiap benda yang tercipta bertujuan untuk membuat anak tidak merasa bosan dengan dekorasi di tempat tidurnya. Kemanapun arah mata si anak memandang disana terdapat berbagai macam gambaran cerita. Hal ini juga dapat dimanfaatkan sebagai nilai edukasi dari orang tua kepada anak. Proses pewarnaan yang lebih cenderung seperti lukisan dimaksudkan agar anak merasa seperti ketika ia membuka sebuah buku cerita yang mempunyai banyak gambar.

### 3. Aspek Ergonomi

Dalam penciptaan sebuah benda fungsional tentunya diharuskan mempunyai sisi ergonomis dari setiap bendanya. Anak usia dini tidak dapat memakai semua jenis bahan yang bersinggungan atau bersentuhan langsung dengan kulit. Kulit anak usia dini masih sangat sensitive sehingga bahan yang digunakan untuk bersentuhan langsung dengan kulit haruslah bahan yang nyaman dan aman. Catton di pilih sebagai bahan pembuatan *bedcover*, selimut, sarung bantal dan sarung

guling karena sifat catton yang dingin, serat yang kuat dan aman untuk anak-anak. Kap lampu, hiasan dinding dan gordin menggunakan bahan yang mudah menyerap warna dan halus.

Ukuran benda pelengkap dekorasi ruang tidur anak disesuaikan dengan pemakainnya yaitu anak usia *golden age*. Selimut dibuat dengan ukuran 120 cm x 200 cm, dengan lebar seperti ini jika saat tidur anak selalu bergerak, maka anak tersebut masih tetap terlindungi dalam selimut dikarenakan selimut yang lebar. *Bedcover* dengan ukuran bed single yaitu 120cm x 200cm. Rumbai pada *bedcover* berfungsi sebagai penutup pada pinggiran kasur yang di gunakan agar keseluruhan dari tampilan *bed* dapat terlihat indah dan menarik.

Hiasan dinding sengaja dibuat dengan ukuran kecil-kecil dan dengan tema cerita yang berbeda-beda, hal ini dimaksudkan agar hiasan pada dinding tidak bersifat mendominasi. Hiasan dinding dibuat sebanyak tiga buah, jika di tempel pada satu sisi dinding akan menambah kesan manis dan seimbang, sehingga menimbulkan kenyamanan pada pemakai.

#### 4. **Aspek Bahan**

Bahan yang digunakan adalah bahan-bahan pilihan yang disesuaikan untuk pembuatan karya batik ini nantinya. Kain yang digunakan disesuaikan dengan fungsi dan sifatnya antara lain, kain catton yang seratnya kuat dan lembut dan memiliki daya serap tinggi digunakan untuk *bedcover*, selimut, sarung bantal dan sarung guling. Kain prima yang mudah menyerap warna digunakan untuk hiasan dinding, kap lampu dan gorden jendela. Malam atau lilin digunakan untuk

menutup motif yang sudah di pola, malam ada tiga macam yaitu malam klowong, malam hitam untuk mengebloki dan malam putih atau parafin. Pewarna yang digunakan adalah pewarna sintetis karena warnanya lebih beragam dan dalam pengerjaannya lebih cepat dibanding dengan pewarna alami. Bahan pembantu yang digunakan antara lain, dakron untuk penunjang *bedcover*, air berfungsi untuk pewarnaan, melorod dan mencuci kain, HCL digunakan untuk fiksasi pada pewarnaan indigosol, soda abu digunakan untuk melorod malam pada kain, *water glass* digunakan untuk fiksasi pada pewarnaan remasol, *urea* dan *matextile* digunakan sebagai pengental warna pada pewarnaan remasol.

## 5. Aspek Teknik

Proses pengerjaan karya ini diawali dengan pembuatan seket dan desain, kemudian diaplikasikan pada kain yang nantinya di canting dan diwarna. Teknik pengerjakan dengan teknik batik tulis yaitu melalui proses tutup celup dan colet. Batik tulis menggunakan canting untuk menggoreskan cairan malam pada media kain dan pewarnanya menggunakan teknik tutup celup dan colet. Untuk teknik pewarnaan tutup celup menggunakan pewarna indigosol, sedangkan pewarnaan teknik colet menggunakan warna remasol. Pembentukan kelengkapan kamar tidur anak menggunakan teknik jahit tinas.

### **BAB III**

#### **HASIL PENCIPTAAN DAN PEMBAHASAN**

##### **A. Langkah-langkah Perancangan dan Penciptaan**

###### **1. Perencanaan**

Motif yang dipilih untuk diterapkan pada elemen dekorasi ruang tidur anak baik laki-laki maupun perempuan usia *golden age* (0-8 tahun) dengan ukuran ruang tidur 3m x 4m adalah motif dengan ide dasar tokoh fabel yang dibuat dengan teknik batik tulis. Ukuran kamar dengan panjang 4m dan lebar 3m menyesuaikan tingkat psikis anak usia *golden age* yang masih senang bermain dan beristirahat maka dibutuhkan ruang yang luas. Tokoh-tokoh binatang yang akan ditampilkan pada batik dengan motif tokoh fabel antara lain, kancil, buaya, kelinci, katak, monyet, kura-kura, bangau, burung, kambing, ular, ikan dan bunglon.

Motif karakter tokoh fabel nantinya akan diterapkan pada pelengkap dekorasi ruang tidur anak meliputi, selimut, *bedcover*, sarung bantal, sarung guling, kap lampu, hiasan dinding, gorden jendela. Karakter anak yang berbeda-beda membuat persepsi warna menjadi beraneka ragam. Pada karya ini maka diterapkan warna-warna pelangi yang ceria dan mudah diingat anak-anak seperti merah, jingga, kuning, hijau, biru, nila dan ungu. Motif dengan warna-warna yang menarik akan memberi unsur menarik dan memberi kenyamanan bagi anak di dalam ruang tidur.

Dalam setiap pelengkap dekorasi yang disebutkan diatas akan diterapkan motif dengan karakter tokoh dari cerita fabel nusantara, seperti Kancil yang Licik berasal dari Bengkulu, Si Cantik Cenderawasih dari Papua, Legenda Buaya Tembaga dari Maluku, Kijang dan Kura-kura dari Jawa Tengah, Bangau Penipu dari Sulawesi Utara, Ketika Monyet dan Katak Bertetangga berasal dari Nusa Tenggara Barat. Pada cerita-cerita fabel nusantara tersebut juga terselip pesan-pesan moral yang bisa diambil hikmahnya sebagai suatu pembelajaran hidup bagi anak-anak. Cerita fabel nusantara tersebut antara lain diterapkan pada karya antara lain:

a. Cerita fabel kijang dan kura-kura diterapkan pada karya bedcover

Dalam karya ini hewan yang akan diterapkan sebagai tokoh untuk motif bedcover antara lain kijang sebagai tokoh utama maka dalam penempatannya kijang sebagai *center of interest*, kura-kura, kelinci, ular, bunglon dan tikus sebagai tokoh pendukung. Sosok kura-kura, kelinci, ular, bunglon dan tikus digambarkan dengan suasana sedang berbincang-bincang satu sama lain. Pemilihan tokoh dalam motif bedcover ini dikarenakan hewan-hewan yang terdapat dalam motif bedcover adalah hewan yang sebagian besar hidup diatas tanah, pada penggunaannya motif akan tertutup atau tertindih tubuh anak saat anak tidur. Motif yang dibuat memang sengaja dibuat tidak terlalu besar selebar atau seluas kain yang ada karena nantiya motif ini akan banyak tertutup tubuh anak.

Cerita kijang dan kura-kura ini diterapkan dalam bedcover ini dikarenakan cerita ini menganadung pesan jika kita mengambil kesenangan orang lain maka kesenangan kita juga akan diambil. Cerita ini dapat menjadi refleksi untuk anak

yang dapat disampaikan oleh orang tua sebelum anak tidur. Dengan makna cerita seperti ini maka pembuatan karya dengan tema ini dibuat dengan ukuran yang besar agar konsep dari pesan atau makna yang terdapat dalam bedcover dapat mengimajinasi anak.

- b. Kancil yang licik diterapkan pada karya selimut, sarung bantal dan sarung guling.

Hewan yang menjadi tokoh utama dalam karya-karya ini adalah kancil. Tokoh kancil diambil karena dalam banyak versi cerita kancil, kancil selalu menjadi binatang yang cerdik. Kecerdikan kancil ini yang akan dimanfaatkan untuk menstimulasi anak untuk menjadi sosok yang cerdik. Orang tua dapat menggunakan sosok tokoh ini untuk membuat pengandaian dan mengedukasi anak. Dalam karya ini kancil digambarkan sedang bersiap akan berlari meninggalkan kawan-kawannya yang tercebur kedalam lubang. Tokoh pendukung yang ada dalam karya ini adalah kijang, kelinci dan kambing. Ide cerita ini dipakai pada tiga karya yaitu sarung bantal, sarung guling dan selimut agar dalam satu kamar cerita kancil tidak mendominasi, maka cerita kancil diaplikasikan dalam satu tempat. Tempat tidur dipilih untuk penempatan tema ini karena tempat ini mempunyai tempat untuk mewakili satu tema cerita. Warna yang digunakan pada sarung bantal dan sarung guling adalah warna teduh yang tidak terlalu mencolok dapat merangsang rasa kantuk.

- c. Monyet dan Kera bertetangga diterapkan pada karya gorden jendela.

Kera pada karya ini menjadi tokoh utama, sehingga motif kera ditonjolkan. Sedangkan katak sebagai tokoh pendukung sehingga bentuknya tidak terlalu

ditonjolkan. Penempatan motif kera diletakkan diatas pohon pisang dengan memegang pisang sedangkan katak hanya dibawah pohon dengan memandangi kera tersebut. Motif kera dalam karya ini sangat tepat diterapkan pada gorden jendela yang letaknya digantung pada jendela. Mengingat habitat kera yang sering bergelantungan di atas pohon dan memanjat. Sehingga anak tau bahwa monyet hidupnya bergelantungan. Sedangkan katak hidup didarat dan dibawah pohon.

d. Si Cantik cenderawasih diaplikasikan pada karya kap lampu

Motif cenderawasih dipakai pada karya kap lampu dikarenakan burung adalah hewan yang menghabiskan sebagian besar hidupnya diatas pohon maupun terbang diangkasa. Maka burung cenderawasih ini diaplikasikan kedalam bentuk kap lampu agar burung terkesan tetap terbang sehingga dapat membantu anak untuk mengimajinasikan tokoh yang ada dalam cerita. Dalam karya ini tokoh cenderawasih mengepakkan sayapnya yang indah dengan detail bulu dan corak warna yang menarik agar ketika terkena cahaya lampu bentuk cenderawasih akan terlihat jelas. Penempatan motif cenderawasih pada kap lampu memiliki pertimbangan yaitu hidup burung cenderawasih tidak ditanah namun di atas pohon dan bisa terbang, maka akan lebih tepat apabila diterapkan pada kap lampu duduk yang penempatanya di atas meja.

e. Legenda Buaya Tembaga diaplikasikan pada karya hiasan dinding.

Dalam karya ini tokoh utama adalah tokoh buaya. Buaya digambarkan sedang berdiri disamping sungai dengan dua ikan didalam sungai. Bentuk buaya yang unik dengan memiliki gerigi pada punggung dan ekornya memiliki unsur dekorasi. Sehingga motif pada dekorasi dinding akan lebih menarik dan

bervariasi. Karya ini mengandung pesan bahwa kebaikan akan mendatangkan kebaikan pula. Motif cerita legenda buaya tembaga ini di aplikasikan dalam bentuk lukisan karena bentuk buaya dengan latar cerita yang demikian lebih cocok ditempatkan dalam bentuk lukisan. Lukisan dibuat dengan ukuran yang relatif kecil agar lukisan tidak mendominasi tembok pada kamar anak.

f. Bangau Penipu diaplikasikan pada hiasan dinding

Dalam karya ini hewan yang akan diterapkan sebagai tokoh utama adalah bangau, dengan ikan dan kepiting. Sosok bangau digambarkan dengan suasana bangau sedang berjalan mencari ikan. Bangau memiliki lekuk tubuh yang anggun dan warna yang cantik sehingga sangat tepat apabila diterapkan pada dekorasi untuk hiasan dinding. Pemilihan seting penempatan hewan dalam motif lukisan ini adalah didalam air sungai yang mengalir. Motif yang dibuat memang sengaja dibuat tidak terlalu besar selebar atau seluas kain dikarenakan ukuran kamar anak yang tidak terlalu lua. Cerita ini dapat menjadi sarana dalam menyampaikan pesan-pesan kebaikan melalui cerita yang ada dalam lukisan tersebut. Warna yang digunakan adalah warna-warna yang dapat merangsang anak untuk dapat



## 2. Perwujudan Karya Batik

### a. Persiapan Bahan Dan Alat

Dalam proses penciptaan karya tak terkecuali dalam pembuatan batik sekalipun membutuhkan suatu persiapan terlebih dahulu, yaitu apa yang disebut dengan bahan dan alat. Alat dan bahan ini merupakan material pokok dalam suatu proses penciptaan karya seni batik. Maka dari itu sebelum perwujudan karya dilaksanaka perlu kiranya untuk mempersiapkan bahan dan alat. Bahan dan alat yang harus disiapkan adalah :

#### 1. Bahan

##### a. Kain Mori

Untuk membuat karya tugas akhir ini penulis menggunakan bahan kain yaitu kain mori yang berbahan dasar 100% dari kapas atau biasa disebut dengan kain mori katun. Dengan menggunakan kain mori katun ini malam akan mudah tembus ke belakang kain karena mengingat kain mori memiliki ketebalan yang tipis. Selain itu kain mori katun juga mempunyai daya serap terhadap zat warna yang sangat bagus sehingga mempermudah dalam proses pewarnaan serta akan menghasilkan warna yang bagus pula. Kain mori yang digunakan adalah kain mori bercolin sima dan kain prima. Kain bercolin sima digunakan untuk membuat selimut, *bedcover*, sarung bantal dan sarung guling karena kain ini memiliki ukuran besar serta memiliki sifat serat yang kuat.

Tujuan menggunakan kain dengan seperti ini untuk menjembatani supaya kain tidak mudah rusak atau robek karena sifat naluri anak yang selalu aktif dalam bergerak. Sedangkan kain prima di fungsikan untuk membuat gordin, hiasan

dinding dan kap lampu. Kain ini tingkat ketebalannya lebih tipis jika dibandingkan dengan kain bercolin sima sehingga jika digunakan sebagai bahan untuk goreden maka kain akan terkesan jatuh, karena sifat kain ini yang sedikit lebih tipis jika diterapkan untuk membuat kap lampu akan memberikan efek terawang sehingga pencahayaan dari lampu tidak sepenuhnya terlahang adanya kain prima sebagai pembungkus dalam kap lampu tersebut.



Gambar 1: **Kain Mori**  
(Dokumentasi : Anissa Nur Hutami)

b. Dakron untuk Penunjang Selimut

Dakron adalah kapas sintetis yang berbentuk lembaran. Dakron biasa dipergunakan untuk lapisan dalam pembuatan selimut. Dakron berfungsi untuk memberi ketebalan pada selimut sehingga menghasilkan selimut yang hangat bila dipergunakan.



Gambar 2: **Dakron**  
(Sumber : [www.dakronsilikon.web.id](http://www.dakronsilikon.web.id))

c. Malam atau lilin

Malam merupakan bahan yang sangat penting dalam proses pembuatan batik karena sebagai pembatas atau perintang warna. Sebelum di panaskan malam berbentuk padat seperti lilin. Namun setelah dipanaskan maka malam berubah bentuk menjadi cair. Malam yang digunakan terdapat tiga macam yaitu malam klowong digunakan untuk membuat klowongan atau kerangka motif serta isen-isen. Malam ini berwarna coklat dengan memiliki daya rekat yang bagus. Malam tembok digunakan untuk nembok atau mengeblok pada bagian bidang yang lebar, malam tembok berwarna kuning gelap atau coklat. Yang ke tiga adalah malam parafin yang berfungsi untuk menimbulkan efek pecah pada batik.



**Gambar 3: Malam atau Lilin**  
(Dokumentasi : Anissa Nur Hutami)

d. Minyak Tanah

Minyak tanah merupakan bahan bakar untuk menyalakan kompor. Dengan adanya bahan bakar minyak tanah kompor batik dapat dinyalakan dan mampu menciptakan api sebagai pemanas malam.



**Gambar 4: Minyak Tanah**  
(Dokumentasi : Anissa Nur Hutami)

e. Pewarna Indigosol

Pewarna Indigosol digunakan untuk mewarna kain pada bagian latar atau bagian background dari gambar yang sudah di batik.



Gambar 5: **Pewarna indigosol**  
(Dokumentasi : Anissa Nur Hutami)

f. Pewarna Remasol

Pewarna remasol digunakan untuk mewarna motif pada bidang-bidang yang kecil. Hampir 80% pewarnaan dalam penciptaan karya batik untuk interior kamar tidur anak ini menggunakan pewarna remasol dengan teknik pewarnaannya colet. Karena dengan menggunakan warna remasol ini lebih mudah dalam menciptakan warna sesuai dengan yang diinginkan sekaligus sifat warna yang cerah-cerah yang disukai anak-anak.



Gambar 6: **Pewarna Remasol**  
(Dokumentasi : Anissa Nur Hutami)

g. *Water glass*

Bahan *water glass* digunakan untuk pengunci pada proses pewarnaan remasol agar warna yang telah dicoletkan pada bidang motif tidak luntur keluar dari bidang motif. Selain itu *water glass* juga digunakan sebagai bahan pada proses perolodan, karena dengan melorod menggunakan *water glass* akan memudahkan malam lepas dari kain.



Gambar 7: **Water Glass**  
(Dokumentasi : Anissa Nur Hutami)

#### h. Air

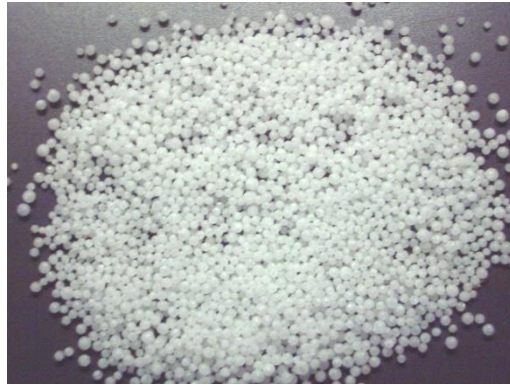
Air adalah bahan yang sangat diperlukan dari beberapa proses pembuatan batik diantara yaitu untuk merendam kain sebelum dibatik agar kotoran-kotoran yang menempel pada kain hilang sehingga pori-pori kain terbuka dan memberikan penyerapan kain yang maksimal, selain itu untuk melarutkan pewarnaan ketika akan mewarna dan pada proses pelorodan air sebagai bahan yang sangat vital karena untuk membersihkan dan mengangkat malam supaya tidak menempel pada kain hingga bersih tidak ada malam yang tersisa di kain.



Gambar 8: **Air**  
(Dokumentasi : Anissa Nur Hutami)

#### i. Urea dan Manteksil

Urea dan matestil dipakai sebagai bahan campuran pada pewarnaan remasol. Urea dan matestil berfungsi sebagai pengental warna agar warna remasol tidak mudah luntur saat pencucian.



**Gambar 9: Urea**  
(Dokumentasi : Anissa Nur Hutami)



**Gambar 10: Matextil**  
(Dokumentasi : Anissa Nur Hutami)

j. Benang Jahit

Benang jahit adalah benang yang digunakan pada saat menjahit seprei, selimut, *bedcover*, sarung bantal, sarung guling, gordin pintu, gordin jendela, kap lampu dan hiasan dinding. Benang disesuaikan dengan warna kain batiknya agar serasi dan nikmat dipandang.





Gambar 11: **Benang Jahit**  
(Dokumentasi : Anissa Nur Hutami)

k. Kertas manila untuk pembuatan pola.

Kertas manila digunakan untuk membuat pola supaya mempermudah dalam pemindahan motif pada kain.



Gambar 12:  
**Kertas manila**  
(Dokumentasi : Anissa Nur Hutami)

## 2. Alat

### a. Peralatan Pemolaan

Peralatan pemolaan digunakan untuk memola motif pada kertas pola sekaligus untuk memindahkan hasil pemolaan pada kain batik. Peralatan pemolaan yang digunakan adalah pensil, penghapus dan penggaris.



Gambar 13: **Peralatan Pemolaan**  
(Dokumentasi : Anissa Nur Hutami)

### b. Canting

Canting adalah alat untuk membatik yang berfungsi sebagai alat untuk mengambil malam yang telah meleleh dari wajan kemudian dituangkan pada kain. Canting yang dipakai adalah canting klowong yaitu untuk mencanting kerangka motif batik. Selain canting klowong, juga menggunakan canting cecek dan tembok. Canting cecek berguna untuk mencanting isen-isen dengan diameter garis yang lebih kecil, sedangkan canting tembok mempunyai lubang curut yang besar sehingga malam akan keluar banyak dengan diameter garis yang besar. Canting tembok digunakan untuk mengeblok bidang yang besar.



Gambar 14: **Canting**  
(Dokumentasi : Anissa Nur Hutami)

c. Wajan Kecil

Wajan berfungsi sebagai tempat untuk melelehkan malam agar malam dapat di gunakan untuk membatik



Gambar 15: **Wajan Kecil**  
(Dokumentasi : Anissa Nur Hutami)

d. Kompor

Kompor yang digunakan adalah kompor berukuran kecil dengan sumbu 4 atau 6 buah sehingga api yang dihasilkan akan menyala kecil. Karena jika api terlalu besar mengakibatkan malam menjadi terlalu panas yang berakibat pada

goresan malam, sehingga menghasilkan goresan malam berdiameter terlalu besar/lebar serta malam menjadi tipis. Kompor seperti ini di desain khusus sebagai kompor batik berfungsi untuk memanaskan malam agar malam menjadi cair.



Gambar 16: **Kompor**  
(Dokumentasi : Anissa Nur Hutami)

e. Gawangan

Gawangan yaitu alat untuk membentangkan kain selama kain di batik supaya kain tidak lusuh atau terlipat-lipat, serta menjaga kebersihan kain dan mempermudah proses pembatikan. Gawangan ini terbuat dari kayu dengan tinggi kurang lebih 75 cm dan panjang 125 cm.



Gambar 17: **Gawangan**  
(Dokumentasi : Anissa Nur Hutami)

f. Ember

Ember digunakan sebagai tempat air bersih saat melorod.



Gambar 18: **Ember**  
(Dokumentasi : Anissa Nur Hutami)

g. Bak untuk mewarna

Bak seperti yang terlihat pada gambar di atas digunakan untuk menaruh air ketika sedang mewarna celup.



**Gambar 19: Ember untuk Mewarna**  
(Dokumentasi : Anissa Nur Hutami)

h. Tong

Tong memiliki ketinggian cukup tinggi dengan diameter yang cukup besar pula seperti yang dapat dilihat pada gambar di bawah ini digunakan untuk tempat melorod kain setelah selesai dibatik dan diwarnai.



**Gambar 20: Tong**  
(Dokumentasi : Anissa Nur Hutami)

i. Span ram

Span ram adalah alat untuk membentangkan kain batik ketika kain akan diwarnai dengan teknik colet. Span ram berfungsi menegangkan kain agar ketika diwarnai zat warna tersebut tidak merembes keluar bidang motif. Span ram terbuat dari kayu lunak sehingga mudah dipines dan berbentuk persegi seperti bentuk bingkai.



Gambar 21: **Span Ram**  
(Dokumentasi : Anissa Nur Hutami)

j. Celemek

Celemek ini digunakan untuk menutupi paha kaki pembatik atau sebagai alas agar malam tidak menetes pada pakaian.

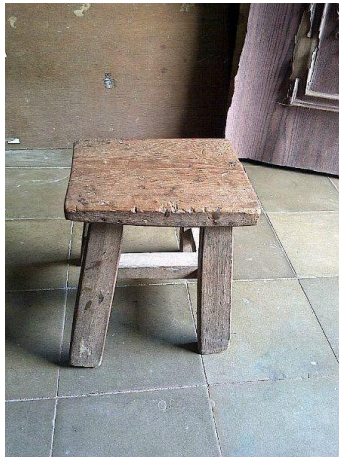


Gambar 22: **Celemek**  
(Dokumentasi : Anissa Nur Hutami)



k. *Dingklik*

*Dingklik* ialah tempat duduk pembatik saat membatik, dingklik ini yang berukuran kecil dan rendah.



Gambar 23 : ***Dingklik***  
(Dokumentasi : Anissa Nur Hutami)

l. Mesin Jahit

Mesin jahit adalah alat untuk membuat lembaran kain batik menjadi benda fungsional. Dalam hal ini yaitu selimut, bed cover, sarung bantal, sarung guling cap lampu, gurdin pintu dan gurdin jendela.

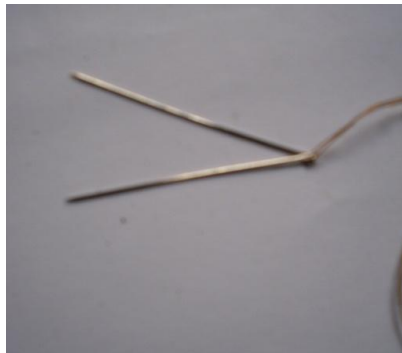


Gambar 24: **Mesin Jahit**  
(Dokumentasi : Anissa Nur Hutami)



m. Jarum

Fungsi jarum ialah untuk menjelujur kain sebelum di jahit dengan tujuan supaya hasil jahitan bisa lurus dan lebih rapi. Selain itu terdapat pula jarum jahit yang dipasangkan pada mesin jahit untuk menjahit kain yang telah selesai di jelujur.



Gambar 25: **Jarum**  
(Dokumentasi : Anissa Nur Hutami)

n. Gunting

Gunting berfungsi untuk memotong kain dan untuk menggunting kertas pola. Selain itu gunting juga merupakan peralatan dalam penjahitan sebagai alat pemotong benang.



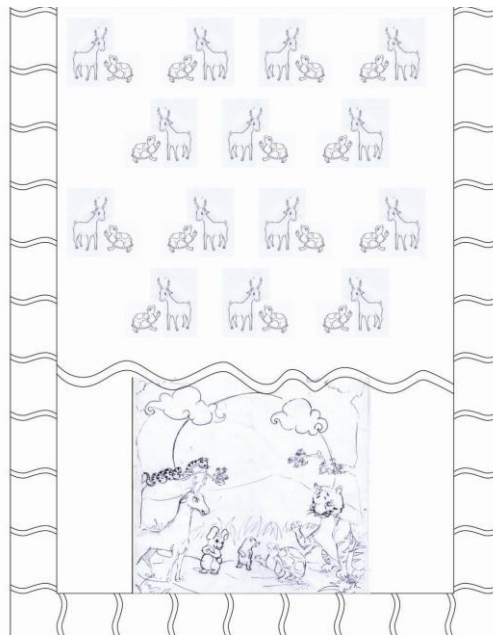
Gambar 26: **Gunting**  
(Dokumentasi : Anissa Nur Hutami)

### b. Pembuatan Sket Alternatif

Sebelum membuat karya dibutuhkan rancangan karya atau sketsa-sketsa gambar yaitu gambar tokoh-tokoh fabel beserta latar belakang atau *setting* tempat. Salah satu tahap awal dalam proses pembuatan karya adalah perencanaan dalam pembuatan sket-sket alternatif. Melalui beberapa sket alternatif yang berhasil dirancang dengan berbagai spesifikasinya, selanjutnya akan diperoleh berbagai motif dan bentuk sebagai pedoman untuk proses perancangan. Langkah selanjutnya adalah menyelesaikan sket tersebut untuk diusulkan kedalam pola. Berikut adalah sket-sket alternatif yang akan diaplikasikan pada kelengkapan kamar tidur anak antara lain:

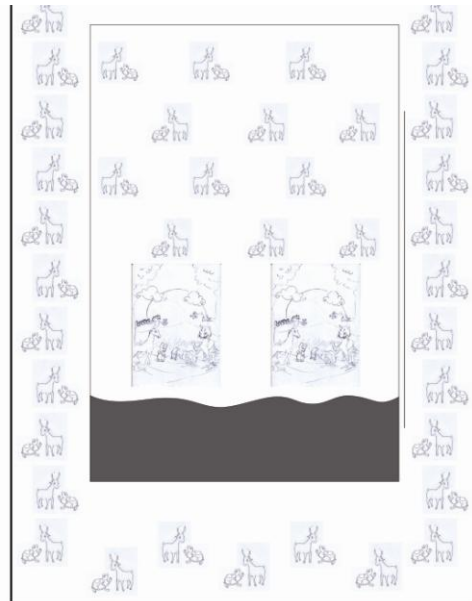
#### 1. *Bedcover* dengan alur cerita “Kijang dan Kura-kura”

##### a. Desain Alternatif I



Gambar 27. Desain Alternatif I  
Aplikasi pada *Bedcover*

b. Desain Alternatif II



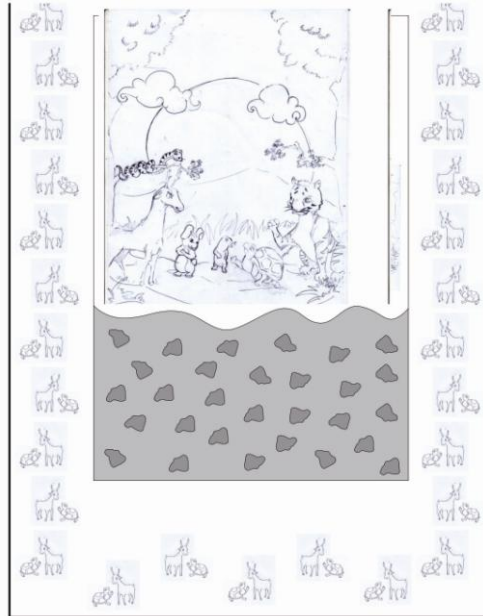
Gambar 28. Desain Alternatif II  
Aplikasi pada *Bedcove*

c. Desain Alternatif III



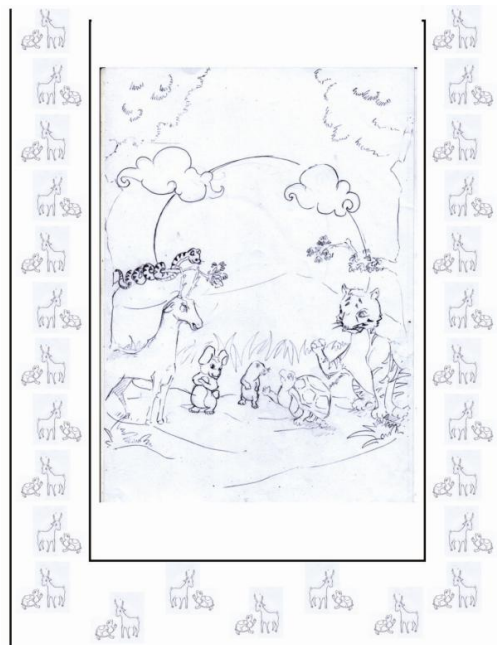
Gambar 29. Desain Alternatif III  
Aplikasi pada *Bedcover*

d. Desain Alternatif IV



Gambar 30. Desain Alternatif IV  
Aplikasi pada *Bedcover*

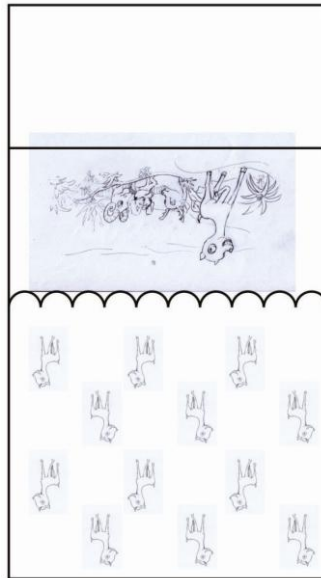
e. Desain Alternatif V



Gambar 31. Desain Alternatif III  
Aplikasi pada *Bedcover*

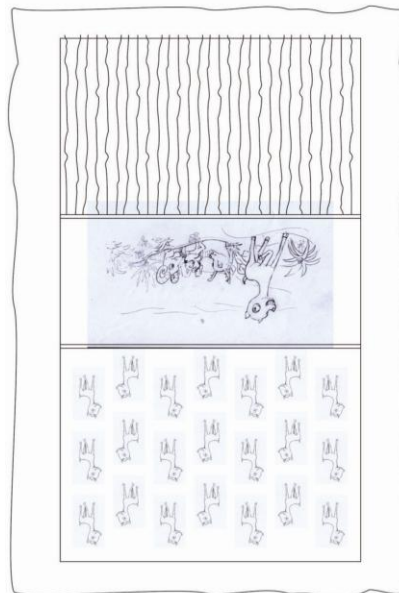
1. Selimut dengan alur cerita “Kancil yang Licik”

a. Desain Alternatif I



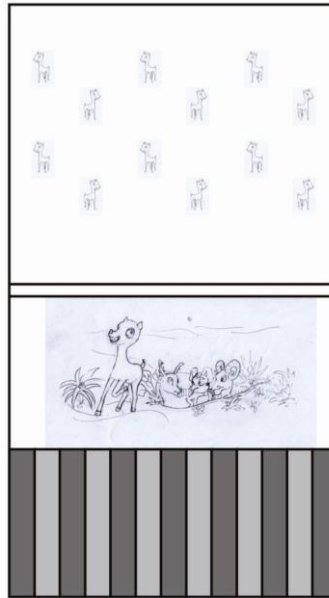
Gambar 32. Desain Alternatif II  
Aplikasi pada Slimut

b. Desain Alternatif II



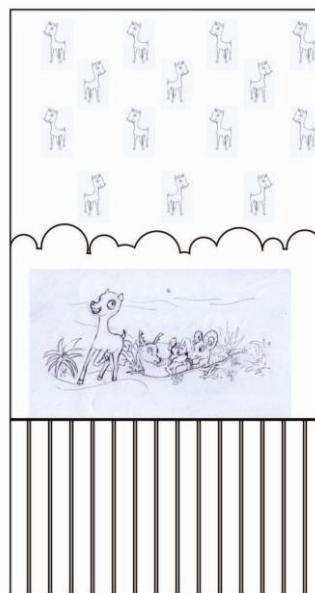
Gambar 33. Desain Alternatif II  
Aplikasi pada Slimut

c. Desain Alternatif III



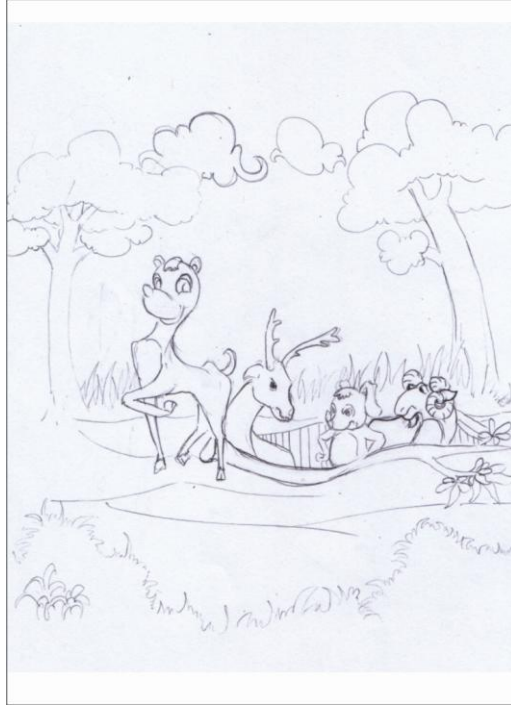
Gambar 34. Desain Alternatif III  
Aplikasi pada Slimut

d. Desain Alternatif IV



Gambar 35. Desain Alternatif IV  
Aplikasi pada Slimut

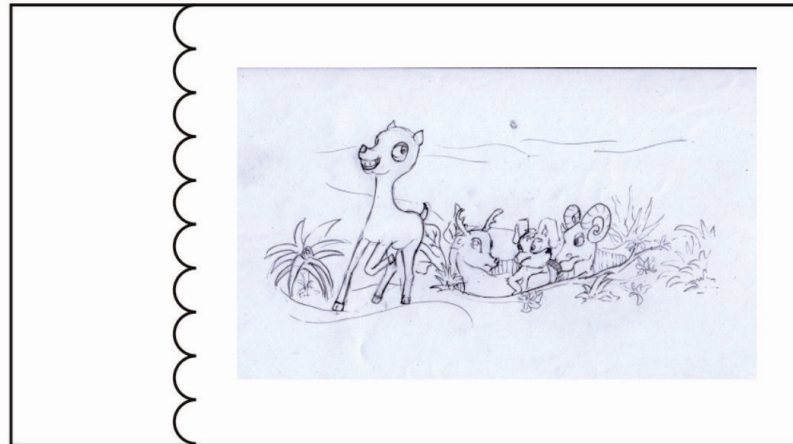
e. Desain Alternatif V



Gambar 36. Desain Alternatif V  
Aplikasi pada Slimut

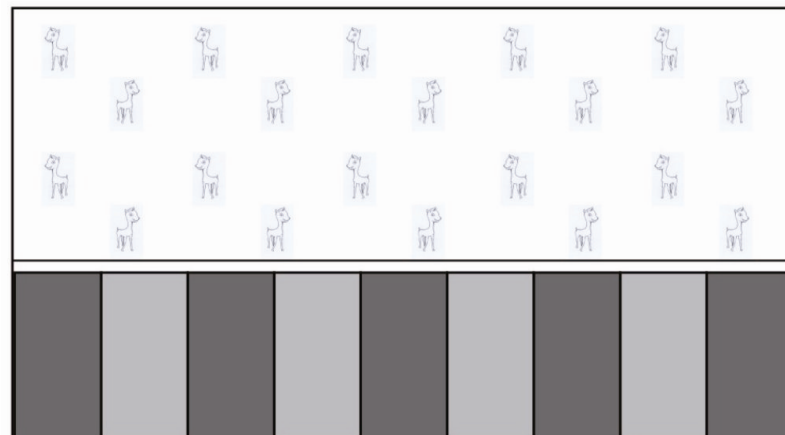
2. Sarung Bantal dengan alur cerita “Kancil yang Licik.”

a. Desain Alternatif I



Gambar 37. Desain Alternatif II  
Aplikasi pada Sarung Bantal

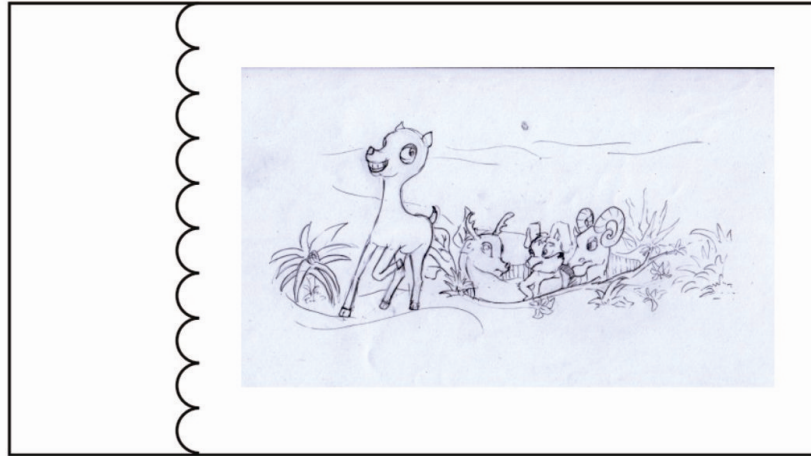
b. Desain Alternatif II



Gambar38. Desain Alternatif II  
Aplikasi pada Sarung Bantal

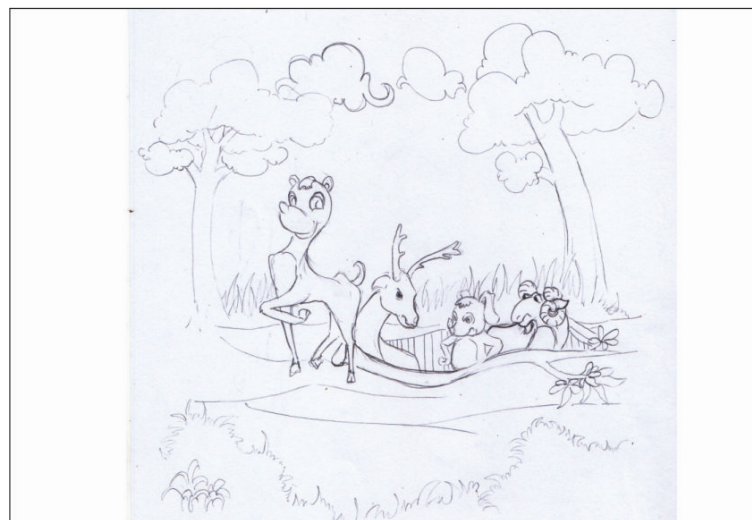


c. Desain Alternatif III



Gambar 39. Desain Alternatif III  
Aplikasi pada Sarung Bantal

d. Desain Alternatif IV



Gambar 40. Desain Alternatif IV  
Aplikasi pada Sarung Bantal

### 3. Sarung Guling dengan alur cerita “Kancil yang Licik”

#### a. Desain Alternatif I



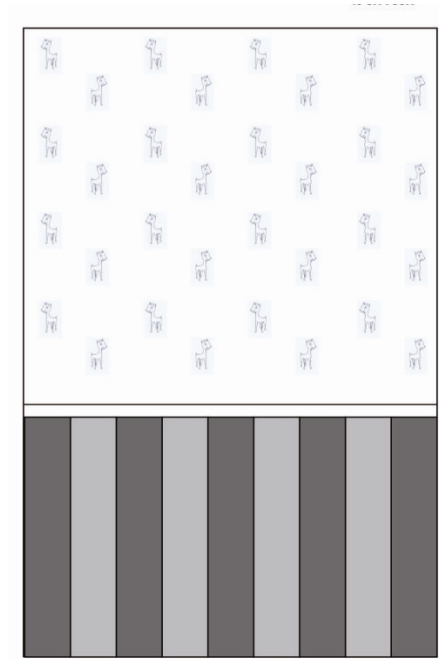
Gambar 41 . Desain Alternatif II  
Aplikasi pada Guling

#### b. Desain Alternatif II



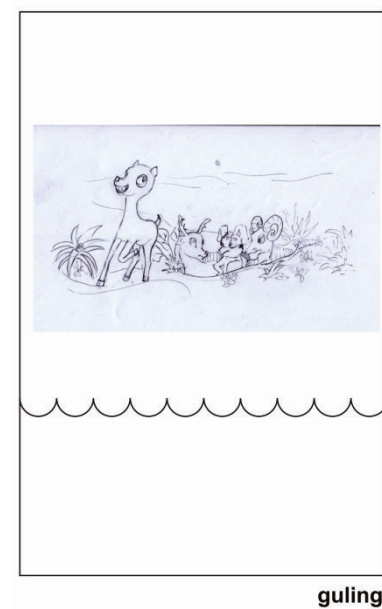
Gambar 42. Desain Alternatif II  
Aplikasi pada Guling

c. Desain Alternatif III



Gambar 43. Desain Alternatif III  
Aplikasi pada Guling

d. Desain Alternatif IV



Gambar 44. Desain Alternatif IV  
Aplikasi pada Guling

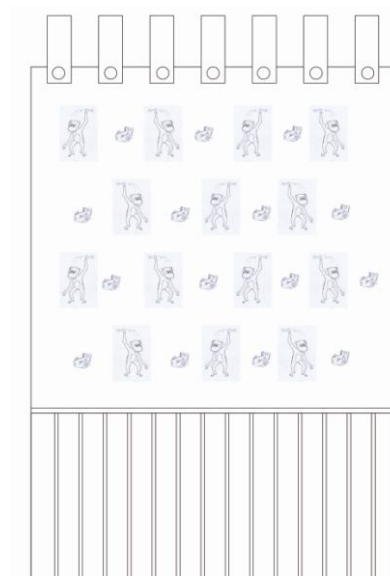
#### 4. Gordin Jendela dengan alur cerita “Ketika Monyet dan katak Bertetangga”

##### a. Desain Alternatif I



Gamba 45. Desain Alternatif I  
Aplikasi pada Gordin

##### b. Desain Alternatif II



Gambar 46. Desain Alternatif II  
Aplikasi pada Gordin

c. Desain Alternatif III



Gambar 47. Desain Alternatif III  
Aplikasi pada Gordin

5. Hiasan Dinding/Lukisan dengan alur cerita “Legenda Buaya Tembaga”  
dan “Bangau Penipu”
- a. Desain Alternatif I



Gambar 48. Desain Alternatif I  
Aplikasi pada lukisan

- b. Desain Alternatif II



Gambar 49. Desain Alternatif II  
Aplikasi pada lukisan

c. Desain Alternatif III



Gambar 50. Desain Alternatif III  
Aplikasi pada lukisan

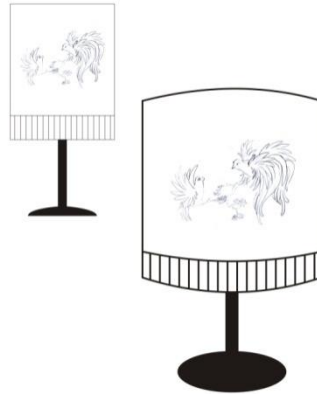
6. Kap Lampu dengan alur cerita “Si Cantik Cendrawasih”

a. Desain Alternatif I



Gambar 51. Desain Alternatif I  
Aplikasi pada kap lampu duduk

b. Desain Alternatif II



Gambar 52. Desain Alternatif II  
Aplikasi pada kap lampu duduk

c. Desain Alternatif III



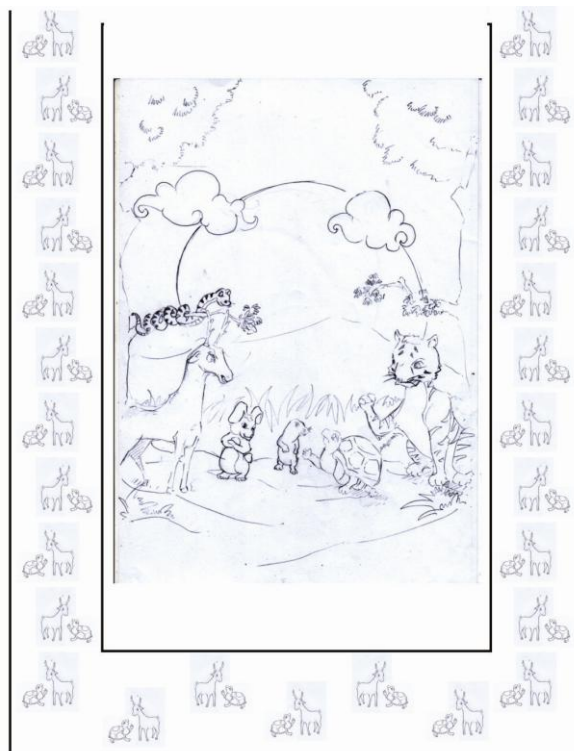
Gambar 53. Desain Alternatif III  
Aplikasi pada kap lampu duduk



#### d. Pemilihan Sket Terpilih

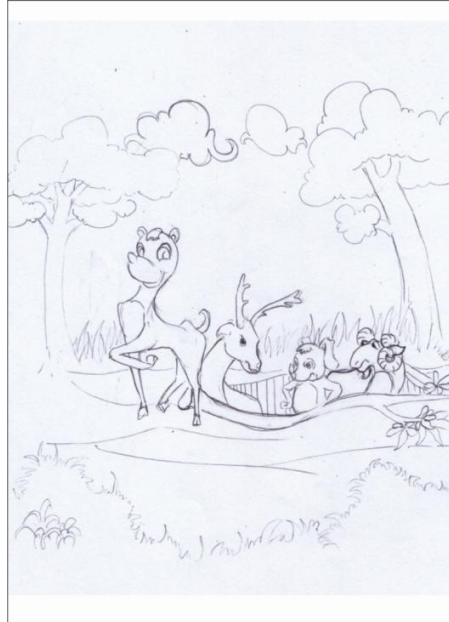
Melalui berbagai pertimbangan dan pemahaman seperti aspek fungsi, estetik, bahan, ergonomi dan aspek teknik, sket-sket alternatif tersebut dipilih beberapa sket sebagai sket terpilih antara lain:

1. *Bed cover* dengan motif fabel “Kijang dan Kura-kura”



Gambar 54. Desain Terpilih  
Aplikasi pada *Bedcover*

2. Slimut dengan motif fabel “Kancil yang Licik”



Gambar 55. Desain Terpilih  
Aplikasi pada **Slimut**

3. Sarung Bantal dengan motif fabel “Kancil yang Licik”



Gambar 56. Desain Terpilih  
Aplikasi pada **Bantal**

4. Sarung Guling dengan motif fabel “Kancil yang Licik”



Gambar 57 . Desain Terpilih  
Aplikasi pada **Guling**

5. Gordin Jendela dengan motif fabel “Ketika Monyet dan Katak Bertetangga”



Gambar 58. Desain Terpilh  
Aplikasi pada **Gordin**

6. Lukisan dengan motif fabel “Legenda Buaya Tembaga” dan Bangau Penipu”



Gambar 59. Desain Terpilih I  
Aplikasi pada **Lukisan**



Gambar 60. Desain Terpilih II  
Aplikasi pada **Lukisan**



Gambar 61 . Desain Terpilih III  
Aplikasi pada **Lukisan**

7. Kap Lampu dengan motif fabel “Si Cantik Cendrawasih”



Gambar 62 . Desain Terpilih  
Aplikasi pada **Kap Lampu**

**e. Pembuatan Desain (Gambar Kerja)**

Desain yang dalam hal ini dipahami sebagai rancangan gambar kerja mencakup beberapa hal mengenai gambar perspektif, ukuran dan keterangan. Desain-desain tersebut dapat dilihat dalam karya terlampir pada lampiran karya tertulis tersebut.

**f. Pembuatan Pola**

Pola merupakan bagian dari proses gambar kerja yang merupakan gambar tampak dengan perbandingan ukuran sebenarnya (skala 1:1) dari rancangan karya yang akan dibuat. Sedangkan dalam hal ini, yaitu berkaitan dengan karya seni yang dibuat berupa pelengkap ruang tidur anak berbahan tekstil, pola tersebut dirancang secara langsung pada bidang benda kerja atau bidang yang telah dipersiapkan sebelumnya. Tujuan dari penerapan sistem penerapan pola seperti ini adalah untuk mencapai maksimalitas dalam hal waktu dan bahan. Dalam pembuatan pola ini menggunakan teknik pola tidak langsung yaitu desain di buat di atas kertas manila atau yang lain dengan menggunakan tinta yang berwarna tajam supaya desain atau motif dapat terlihat jelas karena untuk mempermudah pemindahan pola pada kain.

**g. Pemindahan Pola pada Kain**

Pola yang sudah jadi dipindahkan di atas kain yang akan dibatik agar mempermudah dalam pengerjaan dan dalam manajemen waktu dan bahan.



**Gambar 63: Pemindahan Pola**  
(Dokumentasi : Siti Maymunah)

#### **h. Proses Pencantingan**

Proses pencantingan merupakan bagian dari proses pembatikan yaitu pelekatan malam atau lilin pada kain sesuai dengan motif yang di inginkan sebelum kain tersebut diwarna, dalam tugas akhir ini motif yang diciptakan mengadopsi dari tokoh-tokoh fabel nusantara.



**Gambar 64: Pencantingan**  
(Dokumentasi : Siti Maymunah)

### i. **Pewarnaan**

Pewarnaan pada kain batik ini menggunakan zat pewarna sintetis yaitu remasol dan indigosol. Dalam proses pewarnaanya menggunakan teknik colet untuk warna remasol yaitu dengan cara menggoreskan menggunakan kuas kemudian fiksasinya mnggunakan water glass. Tutup celup untuk warna indigosol dengan cara mencelupkan kain pada ember yang berisi pewarna indigosol kemudian fiksasi mnggunakan HCL.



Gambar 65: **Pewarnaan**  
(Dokumentasi : Siti maimunah)

### j. **Pelorodan**

Pelorodan adalah menghilangkan lapisan lilin pada permukaan kain dengan direbus pada air mendidih, sehingga malam yang telah dicanting sebelumnya hilang maka motif akan terlihat jelas. Untuk melorod digunakan *water glass* dan soda abu.





Gambar 66: **Pelorodan**  
(Dokumentasi : Siti Maimunah)

#### k. **Finishing**

Finishing merupakan tahap akhir yang harus dilakukan agar karya perlengkapan interior kamar tidur anak ini menjadi lebih sempurna dan menjadi rapi. Proses finishing tersebut dengan dua kali proses yaitu penyetrikaan dan penjahitan.

##### 1. Penyetrikaan

Penyetrikaan ini berguna agar kain menjadi halus. Penyetrikaan dilakukan saat setelah kain batik selesai di lorod sebelum di jahit. Setelah selesai penjahitan kain harus di setrika lagi guna menjaga kehalusan kain supaya tidak lusuh.



**Gambar 67: Penyetrikaan**  
(Dokumentasi : Anita Dwi Astuti)

## 2. Penjahitan

Langkah berikutnya setelah batik selesai dilorod dan telah disetrika yaitu proses penjahitan yakni menjahit kain batik yang masih lembaran hingga menjadi produk. Kain tersebut dijahit menjadi selimut, bedcover, sarung bantal, sarung guling, hiasan dinding, gordin dan kap lampu..



**Gambar 68: Penjahitan**  
(Dokumentasi : Tya)

## B. Pembahasan Karya

### 1. *Bedcover*



Gambar 72: *Bedcover*  
(Dokumentasi : Anissa Nur Hutami)

Penciptaan Produk pelengkap ruang tidur anak berbentuk *bedcover* seperti yang terlihat pada gambar di atas memiliki beberapa aspek antara lain:

#### 1. Aspek Fungsi

*Bedcover* berbentuk persegi panjang dan diletakkan di atas kasur yang berfungsi sebagai penutup kasur. *Bedcover* sangat fleksibel karena praktis dapat diganti dengan cepat namun juga berperan besar dalam menciptakan nuansa mengingat tempat tidur selalu merupakan fokus utama dalam ruang tidur. Motif yang terdapat pada *bedcover* merupakan cerita binatang tentang “Kijang dan Kura-Kura” . Cerita binatang yang diaplikasikan kepada motif fabel untuk *bedcover* ini mengandung pesan bagi anak-anak agar dalam menggunakan suatu barang yang baru saja di temukan harus hati-hati, pastikan terlebih dahulu barang

tersebut ada yang punya atau tidak. Supaya dibelakangnya tidak terjadi sesuatu yang tidak diinginkan dan akhirnya penyesalan datang yang pada akhirnya dapat merugikan diri sendiri.

## 2. Aspek Estetik

Produk *bedcover* ini dalam penciptaan motifnya mengambil dari tokoh dan latar belakang cerita binatang “Kijang dan Kura-Kura”. Motif tokoh fabel yang diaplikasikan pada produk *bedcover* ini antara lain adalah kijang, kelinci, kura-kura, ular, bunglon, harimau dan tikus. Latar belakang tempatnya pada ilustrasi cerita binatang untuk produk *bedcover* adalah hutan. Penempatan tokoh dan gerak tubuh tokoh mengilustrasikan keadaan yang sedang berbincang-bincang. Warna yang digunakan memang beragam dan kontras. Warna yang digunakan dalam *bedcover* ini menggunakan warna yang cerah dan dominan warna hijau yang sesuai dengan warna setting yaitu hutan.

Tanah dengan warna cokelat tua mengarah ke muda, rumput dan daun berwarna hijau. Motif hewan harimau berwarna orange ke kuningan, ular gradasi ungu tua ke ungu muda, kelinci ungu tua ke ungu muda, kijang orange kecoklatan, bunglon dengan warna biru tua dan muda, sedangkan warna pada tikus adalah menggunakan warna kuning. Isen-isen pada motif menggunakan cecek dan *ukel* untuk mengisi pada daun untuh pohonya dan cecek pada motif hewan hijau.

Meskipun menggunakan warna yang berbeda-beda, bentuk dan ukuran yang berbeda pada sisi atas atau motif utama dengan ukuran pada sisi samping atau rumbai namun perbedaan ini menciptakan sebuah keselarasan. Baik keselarasan dengan tema maupun dengan unsur-unsur yang lain seperti warna dan tata letak.

Warna yang di pakai secara keseluruhan memang beragam dan berbeda-beda. Dalam *bedcover* terdapat motif yang ditata dengan pengulangan secara terus menerus pada rumbai yang berupa motif hewan dengan ukuran yang lebih kecil dari motif utama. Perbedaan atara susunan, warna, dan irama membuat *bedcover* ini menjadi *balance*, dengan mempertimbangkan proporsi yang seimbang.

### 3. Aspek Ergonomi

*Bedcover* dibuat dengan motif yang berbeda dengan selimut, sarung bantal dan sarung guling dengan tujuan agar dalam satu tempat tidur tidak mengalami kemonotonan. Perbedaan ini juga dapat menjadi media orang tua untuk bercerita selain dari selimut dan yang lainnya. Bentuk *bedcover* persegi panjang dengan ukuran lebar 120cm dan panjang 200 cm. *Bedcover* ini menggunakan aksan rumbai untuk menutup lubang *dipan*. Rumbai yang berukuran lebar 40cm ini juga berfungsi untuk memperindah *bedcover*. *Bedcover* didesain untuk segala jenis *gender* yang dapat digunakan untuk anak laki-laki maupun perempuan. Rumbai pada pinggirannya selain berfungsi sebagai penutup pinggir kasur juga sebagai dekoratif yang membuat tampilan *bed* semakin menarik dan indah. Warna yang digunakan untuk *bedcover* tidak terlalu kontras dengan selimut dan bantal, agar ketika mata melihat warna yang tercipta masih seirama. Warna yang seirama akan membuat anak-anak merasa nyaman ketika menatapnya.

### 4. Aspek Bahan

Bahan kain yang digunakan dalam pembuatan batik pada *bedcover* ini adalah kain berkolon sima dengan sifat kain yang seratnya kuat dan tidak mudah robek. Dalam hal ini anak yang masih masuk dalam usia *golden age* memiliki karakter

yang aktif dan banyak bergerak, sehingga kain yang digunakan tidak mudah robek. Malam yang digunakan untuk menutup pola dan motif adalah malam kuning, sedangkan malam tembok untuk mengebloki motif yang ingin ditutup. Pewarna yang digunakan pada bedcover batik ini yaitu menggunakan pewarna sintetis. Pewarna indigosol digunakan untuk mewarna langitnya. Pewarna remasol untuk motif-motifnya.

#### 5. Aspek Teknik

Penciptaan karya *bedcover* batik ini menggunakan teknik batik tulis. Cara penggoresan warna menggunakan kuas kecil dan besar sesuai besar kecilnya motif. Warna pada langit menggunakan teknik celup dengan pewarna indigosol hijau. Pembentukan bedcover ini dengan cara dijahit teknik jahit tindas. Pada rumbai sebelum dijahit tindas sebelumnya dikerut perlahan kemudian dijelujur dengan benang lalu dijahit menggunakan mesin jahit.

## 2. Selimut



Gambar 69: **Selimut**  
(Dokumentasi : Anissa Nur Hutami)

Penciptaan produk pelengkap ruang tidur anak berbentuk selimut seperti yang terlihat pada gambar di atas memiliki beberapa aspek antara lain:

### 1. Aspek Fungsi

Selimut merupakan bagian dari peralatan tidur yang selalu dihadirkan sebagai pelengkap ruang tidur. Selimut berguna untuk memberikan rasa hangat terutama ketika anak sedang tidur. Selimut juga dapat melindungi anak dari sengatan nyamuk atau hewan lain. Gambar-gambar yang terkandung dalam selimut ini terinspirasi dari cerita Kancil yang Licik. Pemilihan sumber ide dari cerita tersebut karena kisah kancil yang licik sudah ada sejak zaman dulu, sudah banyak orang tahu dan sampai sekarang cerita tersebut masing di ingat. Dengan begitu pesan-pesan yang ingin disampaikan dalam cerita tersebut melalui motif fabel pada produk selimut ini akan mudah diterima oleh anak-anak. Pesan dalam cerita

ini adalah kecerdikan ternyata dapat dimanfaatkan untuk menipu mereka yang bodoh.

## 2. Aspek Estetik

Harmoni dalam selimut ini dimunculkan dari perpaduan warna dominan yang digunakan dan irama dari garis dan isen-isen yang ada pada setiap detail gambarnya. Gambar dalam selimut ini menggambarkan suasana di ladang, sebagai tokoh utamanya si Kancil. Tokoh Kancil dengan warna orange kemerahan dan warna hitam pada mata, hidung dan kaki. Posisi Kancil sedang bersiap berlari di atas tanah berwarna coklat ketika dia telah keluar dari lubang yang sudah menjebaknyanya. Sementara hewan-hewan yang lain masih berada di dalam lubang.

Di belakang kancil terdapat beberapa hewan lain yang menjadi tambahan obyek yaitu hewan kijang dengan warna kuning pada tubuhnya dan hitam pada tanduknya serta terdapat isen-isen cecek *kepyur* yang terdapat dalam tanduk tersebut, tikus diwarnai dengan warna ungu tua dan ungu muda pada tubuh tikus serta warna hitam pada hidung tikus dan kambing berwarna kuning bercampur warna orange kemudian di dalamnya terdapat isen-isen sawut untuk mengisi bidang tanduk.

Dalam selimut ini selain terdapat gambar binatang, juga dilengkapi dengan penambahan gambar semak-semak yang ada di depan dan di belakang gambar hewan. Semak-semak diwarnai dengan warna hijau tua dikombinasi dengan warna hijau kekuning-kuningan sehingga mengesankan warna hijau tersebut lebih muda. Pada sela-sela semak diberi tambahan motif bunga beserta daunnya dengan isen-isen sawut dan cecek *kepyur* berwarna kuning dan ungu. Tidak hanya semak-



semak dan bunga, terdapat pula dua pohon yang diletakkan di bagian tepi kanan dan tepi kiri.

Pohon memiliki warna coklat pada batangnya serta warna hijau pada daunnya. Motif daun diberi isen-isen cecek tiga, cecek tiga di sebar hingga memenuhi bidang daun, cecek *ukel* digambar secara kecil-kecil dan jaraknya sangat rapat dan saling bersinggungan digambar sampai penuh sehingga menimbulkan kesan daun yang di isi *ukel-ukel* warnanya lebih muda dari warna daun yang lain. Selain cecek tiga dan *ukel* terdapat pula isen-isen lingkaran kecil dan isen-isen *gringsing* dan isen-isen cecek *kepyur* yang memenuhi bidang daun.

Di atas gambar pohon diletakkan gambar awan sebanyak empat buah dengan warna biru tua dan biru muda. Seperti gambar awan pada produk yang lainnya, awan digambar dengan bentuk yang tidak beraturan. Isen-isen untuk mengisi bidang motif awan adalah isen-isen lingkaran kecil-kecil yang terbuat dari titik-titik dan lingkaran kecil yang tercipta dari garis. Lingkaran yang satu dengan yang lain saling bersinggungan sehingga jaraknya sangat rapat dan memenuhi bidang awan. Latar dalam kain selimut ini berwarna biru muda karena untuk menyeimbangkan warna-warna yang sudah ada semuanya berwarna pekat.

Ukel dan cecek yang dipakai membuat selimut mempunyai irama yang khas dengan pengulangannya pada beberapa bagian yg berbeda. Gambar dan ide cerita melebur menjadi sebuah kesatuan yang seimbang dengan penerapan gambar yang sederhana dan mudah dipahami oleh anak-anak. Secara keseluruhan komposisi yang digunakan adalah pola bebas dengan meletakkan obyek dan unsur-unsurnya secara acak, tetapi tetap ada keseimbangan di dalamnya. Keseimbangan tersebut

di lihat dari gambar semak-semak dan tanah yang digambar dari ujung kiri sampai ujung kanan. Proporsi ukuran hewan, pohon dan awan hampir sama tidak ada yang terlalu besar dan terlalu kecil.

### 3. Aspek Ergonomi

Tidur adalah suatu kegiatan yang penting dan dapat mempengaruhi sistem kerja otak pada anak-anak. Tidur juga mempengaruhi vitalitas tubuh. Pada anak usia *golden age*, anak-anak harus tidur dengan cukup untuk menjaga stabilitas kesehatan fisik maupun psikologisnya. Tidur tidak bisa dianggap hal yang sepele, maka dari itu kenyamanan tempat tidur sangat diperlukan apalagi untuk anak-anak usia *golden age*. Selimut dibuat dengan ukuran 150cm x 200 cm dengan tujuan agar anak tetap terlindungi saat tidur walaupun anak bergerak-gerak saat tidur. Ketebalan selimut menjadi perlindungan yang aman dan nyaman saat tidur.

Bahan yang digunakan adalah bahan yang aman bagi kulit anak-anak agar tidak menyebabkan iritasi. Ketebalan selimut dibuat tebal namun tidak berat. Teksturnya yang empuk dan halus memberi rasa nyaman sehingga tidur anak nyenyak. Warna yang digunakan adalah warna-warna cerah yang dapat menstimulasi otak anak untuk berfikir kreatif. Gambar pada selimut juga dapat di jadikan media orang tua saat memberikan cerita kepada anak sebelum tidur. Gambar yang komukatif dan menarik dan sesuai dengan umur, dapat menarik minat anak untuk betah dikamarnya sendiri.

### 4. Aspek Teknik

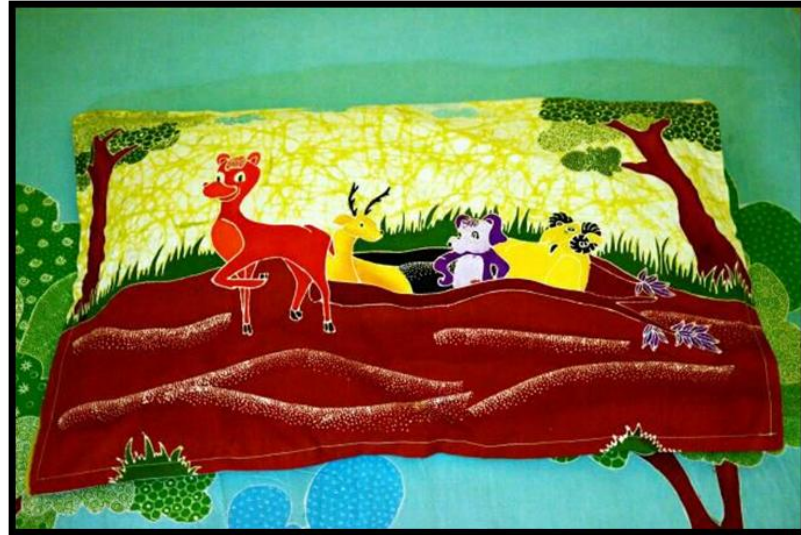
Dalam pembuatan karya selimut ini menggunakan teknik batik tulis. sedangkan dalam pembentukan selimut ini menggunakan teknik jahit tindas

disetiap tepinya. Kemudian pada dalam selimut sebelum dijahit penuh dimasukkan dakron untuk mengisi dalam selimut agar terlihat tebal dan hangat apabila digunakan untuk tidur. Setelah itu selimut dijahit tindas pada muka selimut agar dakron dan kain yang menutup tidak terlalu menggelembung.

#### 5. Aspek Bahan

Dalam karya selimut ini bahan yang digunakan adalah kain berkolon sima yang memiliki sifat serat yang kuat, tebal dan juga tidak mudah robek. Pada pewarnaan menggunakan warna remasol pada motif-motifnya, kemudian pada warna langit atau *background* menggunakan pewarna indigosol hijau. Penggunaan pewarna sinteteis ini memudahkan dan lebih menghemat waktu dalam proses pengerjaanya. Pemakaian dakron sebagai isi dalam selimut bertujuan agar selimut lebih tebal dan hangat saat digunakan. Dakron dipilih dengan kualitas yang baik agar tidak panas saat digunakan.

### 3. Sarung Bantal Tidur



Gambar 70: **Sarung Bantal**  
(Dokumentasi : Anissa Nur Hutami)

Penciptaan Produk pelengkap interior kamar tidur anak berbentuk sarung bantal tidur seperti yang terlihat pada gambar di atas memiliki beberapa aspek antara lain:

#### 1. Aspek Fungsi

Sarung bantal berfungsi untuk melindungi isi bantal dari kotoran. Bantal merupakan tempat bersandar kepala ketika tidur, untuk itu bantal harus selalu bersih untuk menghindari alergi. Sarung bantal juga mudah dilepas dan dicucui jika kotor. Pada produk sarung bantal tidur ini motif-motifnya mengadopsi dari gambar yang terdapat dalam cerita “Kancil yang Licik”. Cerita tersebut mengisahkan seekor kancil yang berbuat kelicikan terhadap teman-teman dan Pak Tani demi kesenangannya sendiri. Pesan yang terkandung dalam cerita yang

berasal dari Bengkulu ini adalah Kecerdikan ternyata dapat digunakan untuk menipu mereka yang bodoh. alur cerita pada motif yang terdapat pada sarung bantal sama dengan motif pada selimut. Pada motif sarung bantal lebih kecil dibandingkan dengan selimut.

## 2. Aspek Estetik

Harmonisasi dari sarung bantal ini masih tercipta dari peletakan gambar hewan dan warna yang digunakan. Dalam sarung bantal ini digambarkan empat ekor hewan dengan peran utamanya adalah Kelinci dan hewan pendukungnya adalah kijang, kelinci dan kambing. Motif kancil digambar dengan posisi sedang berdiri dengan posisi kaki didepan kemudian kaki satunya disandarkan ke kaki satunya membelakangi hewan-hewan lain yang masih berada dilubang jebakan. Kekontrasan diciptakan dalam pewarnaan setiap hewan yang tergambar. Tokoh kancil diberi warna coklat muda dan coklat tua dan sekaligus kancil ini merupakan *sentre of interest* yang terdapat pada gambar yang diterapkan pada sarung bantal tidur. Hewan lain seperti tikus diwarnai ungu tua dan ungu muda yang dihimpit oleh kijang dan kambing di kanan kirinya. Kambing berwarna kuning.

Latar belakang dibuat dengan malam parafin sehingga meninggalkan efek pecah-pecah pada kain yang di warna dengan warna kuning sehingga menghasilkan warna putih semburat-semburat kehijauan. Pada latar belakang ditambah dengan motif awan sebanyak tiga buah yang diwarnai biru muda seperti warna awan pada senyatanya. Penambahan motif yang lain adalah terdapat dua buah pohon dengan warna coklat terletak pada batangnya dan hijau pada daunnya. Irama terasa dari

isen-sen yang tersapat pada daun pohon dengan menggunakan pengulangan ukel yang ditata rapat. Pada daun itu diberi isen-isen lingkaran-lingkaran kecil dan *ukel-ukel* kecil yang saling bersinggungan antara satu dengan yang lain. Isen-isen tersebut di isi penuh hingga memenuhi bidang daun.

Ditambahkan pula sebagai penggambaran tanah dengan warna coklat yang dipermukaan tanah tersebut terdapat rumput yang berwarna hijau dan bunga-bunga dengan warna ungu. Pada tanah tersebut diberi garis lengkung dibawah garis lengkung tersbut di isi dengan cecek *kepyur* sebagai tekstur dari tanah. Pada bidang pinggir sarung bantal tersebut dibuat list menggunakan warna hijau.

Diantara semua obyek tersebut baik tokoh utama maupun tambahan kesemuanya saling berkaitan dan saling mendukung untuk mendapatkan visualisasi berwujud gambar yang mengadopsi dari rangkaian cerita Kancil yang Licik. Goresan setiap garis pada gambar-gambar ini adalah tegas sehingga semua garis nampak nyata.

Secara keseluruhan motif yang ada di sarung bantal tidur adalah seimbang dan komposisi penempatan motif simetris yang dapat dilihat pada gambar dua buah pohon yang diletakkan di tepi kanan dan kiri. Obyek hewan diletakkan ditengah-tengah bidang dengan ukuran hampir sama sehingga terlihat proporsional kecuali gambar kancil yang terlihat lebih besar. Kemudian letak seimbang terlihat pada penempatan motif awan yang berada ditengah bidang diantara dua pohon di kanan dan kiri. Rumput yang terletak dibelakang obyek digambar dengan memanjang dari ujung kiri ke kanan. Rumput yang berada di depan motif hewan terdapat dua

buah rumput dengan ukuran kecil-kecil saling berjauhan di sebelah kanan dan kiri. Sehingga komposisi peletakan obyek satu dengan yang lain menjadi seimbang.

### 3. Aspek Ergonomis

Kenyamanan saat tidur tidak hanya ditentukan dari kasur, selimut, dan *bedcover* saja. Bantal adalah salah satu unsur sebab kenyamanan saat tidur. Motif pada sarung bantal ini masih satu tema dengan selimutnya, agar memberikan kesan *unity*. Karya sarung bantal ini memiliki ukuran panjang 75cm dan lebar 50cm. bantal digunakan untuk menyangga kepala pada saat tidur maka dibutuhkan bahan yang nyaman. Bantal merupakan salah satu daya tarik dalam sebuah perlengkapan tidur. Sarung bantal ini juga dapat membuat anak tertarik untuk pergi tidur dengan gambarnya yang menarik.

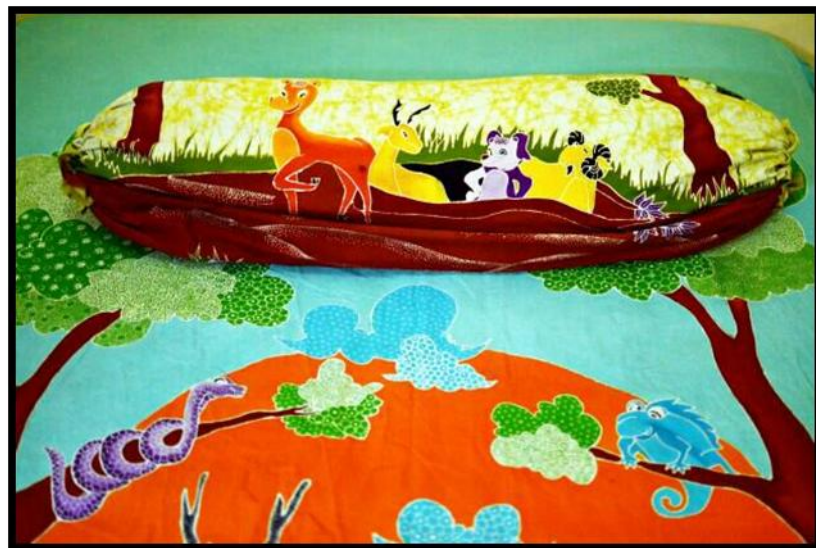
### 4. Aspek Bahan

Dalam pembuatan sarung bantal pada gambar diatas menggunakan bahan-bahan antara lain, yaitu kain mori berkolon sima yang bersifat seratnya kuat. Bahan kain pada sarung bantal ini sama dengan bahan yang digunakan pada selimut karena sarung bantal digunakan pada bantal yang diletakkan sama seperti selimut yaitu diatas kasur dan digunakan untuk tidur. Untuk pewarna pada pewarnaan sarung bantal menggunakan pewarna sintetis yaitu indigosol dan remasol. Indigosol dan remasol merupakan pewarna yang mudah didapat. Pewarna remasol memiliki sifat yang cerah yaitu warna yang disukai oleh anak-anak. Pada motif langit digunakan parafin untuk memberi efek pecah-pecah agar membedakan motif sarung bantal dengan selimut.

#### 5. Aspek Teknik

Teknik yang digunakan dalam pembuatan karya sarung bantal batik ini adalah teknik batik tulis. Pewarnaan pada motif-motif tertentu seperti pihon, hewan, awan dan tanah menggunakan teknik colet. Pada langit menggunakan teknik dicelup menggunakan pewarna naptol. Sebelum langit diwarnai dengan indigosol kain ditutup dahulu dengan parafin untuk efek pecah-pecah. Dalam proses pembentukan sarung bantal digunakan teknik jahit tinas.

#### 4. Sarung Guling



Gambar 71: **Sarung Guling**  
(Dokumentasi : Anissa Nur Hutami)

Penciptaan produk pelengkap ruang tidur anak berbentuk sarung guling seperti yang terlihat pada gambar di atas memiliki beberapa aspek antara lain:



### 1. Aspek Fungsi

Guling merupakan tambahan bantal yang berupa silindris, untuk menjaga kebersihan guling maka pemberian sarung guling untuk mempermudah menjaga kebersihan guling. Jika sarung guling kotor maka tinggal dilepas dan dicuci. Selain dari melindungi guling dari kotoran juga menambah keindahan guling tersebut. Cerita pada motif yang diterapkan pada sarung guling sama dengan selimut dan sarung bantal yaitu kancil yang licik. Pesan yang ingin disampaikan pada motif cerita kancil yang licik ini adalah adalah kecerdikan ternyata dapat dimanfaatkan untuk menipu mereka yang bodoh.

### 2. Aspek Estetik

Produk sarung guling penciptaan motifnya juga megadopsi dari cerita Kancil yang Licik. Sehingga motif-motif yang diterapkan sama dengan motif yang ada pada sarung bantal tidur yaitu suasana ladang yang terdapat tanah, rumput dan pohon-pohon serta terdapat hewan yang sama dengan kancil sebagai tokoh utama dan gambar hewan pendukung lainnya yaitu kijang, tikus dan kambing. Harmonisai dari sarung guling masih sama dan satu unsur dengan sarung bantal yang menonjolkan pada penerapan komposisi warna yang kontras namun seimbang. Warna dan latar yang dipakai sama dengan warna pada sarung bantal tidur hanya saja pada sarung bantal guling warnanya terlihat lebih cerah. Komposisi penempatan motif juga sama dengan gambar pada sarung bantal tidur hanya disesuaikan dengan bidang kainnya karena

ukuran sarung bantal tidur dan guling itu berbeda. Irama diciptakan dari isen-isen yang ada yang berupa ukel dan cecek.

### 3. Aspek Ergonomi

Sarung bantal dan sarung guling merupakan satu kesatuan yang diperlukan dalam sebuah tempat tidur. Sarung bantal dan sarung guling dibuat dengan motif yang sama, agar tercipta kesinambungan antara selimut dan sarung bantal tidur. Guling biasa digunakan anak dengan cara dipeluk saat tidur. Karya sarung bantal ini memiliki ukuran panjang 100cm dan lebar 50cm. Motif pada sarung bantal dapat memberikan rasa nyaman dan dapat memberikan stimulasi rasa ngantuk dengan penggunaan warna yang dapat memberi rasa tenang seperti putih dan coklat yang dominan.

### 4. Aspek Bahan

Dalam perancangan dan penciptaan karya sarung guling tersebut diatas digunakan bahan kain mori berkolon sima. Sifat dari kain berkolon sima itu sendiri memiliki serat yang kuat, tidak mudah robek dan tidak panas. Pewarna yang digunakan adalah pewarna sintetis yaitu naptol dan remasol. Pewarna ini memiliki sifat yang cerah yaitu warna-warna yang disukai anak-anak.

### 5. Aspek Teknik

Teknik penciptaan karya batik ini menggunakan teknik batik tulis. Pewarnaan dengan teknik dicolet menggunakan kuas. pewarnaan pada begroun dicelup pada pewarna naptol. Penggunaan parafin pada motif langitnya agar memberi kesan pecah-pecah. Pembentukan sarung guling melalui penjahitan dengan mesin jahit teknik jahit tinas.

## 5. Gordin Jendela



Gambar 73: **Gordin**  
(Dokumentasi : Anissa Nur Hutami)

Penciptaan Produk pelengkap interior kamar tidur anak berbentuk gordin jendela seperti yang terlihat pada gambar di atas memiliki beberapa aspek antara lain:

### 1. Aspek Fungsi

Tirai atau gorden dapat berfungsi secara maksimal apabila dipasang dengan benar. Artinya tirai harus bisa menutup jendela dengan sempurna saat dibuka. Pastikan seluruh tirai dapat digeser sampai ke tepi jendela agar sinar matahari dapat masuk secara leluasa tanpa halangan. Motif pada gorden ini adalah pengaplikasian cerita “monyet dan katak bertetangga”. Pesan yang disampaikan dalam cerita ini adalah meskipun niatnya ingin menolong orang lain tetapi niat

tersebut akhirnya bercabang yaitu menolong sambil ingin mendapatkan keuntungan untuk diri sendiri, itu tidak dibenarkan karena perbuatan itu termasuk perbuatan tidak terpuji. Menolong dengan rasa pamrih itu tidak baik, kita harus menolong sesama dengan ikhlas.

## 2. Aspek Estetik

Produk pelengkap interior berbentuk gordin dalam Tugas Akhir ini mengambil cerita yang selaras dengan ide cerita yang di pakai yaitu ketika monyet dan katak bertetangga. Cerita ini mengandung pesan menolong untuk keuntungan sendiri termasuk perbuatan tidak terpuji.

Dalam produk gordin gambar yang diterapkan tidak lain adalah gambar yang mengisahkan cerita ketika monyet dan katak bertetangga. Tokoh monyet dan katak sebagai tokoh utama dalam alur cerita ini. Dan disesuaikan dengan ceritanya peletakan monyet berada di atas pohon sedangkan katak berada di bawah pohon. Pohon pisang digambar sebanyak dua buah yang terletak di bagian kanan dan kiri. Di masing-masing pohon tersebut terdapat seekor monyet yang sedang memetik buah pisang. Namun monyet tersebut digambar dengan ukuran yang berbeda, yang satu kecil dan yang satu besar. Dengan warna coklat tua dan coklat muda. Monyet tersebut memanjat pohon pisang sambil tangan kanan dan kirinya membawa buah pisang yang diwarnai kuning. Warna yang digunakan masih dengan warna yang mempunyai perbedaan yang rentangnya jauh seperti coklat tua dan biru muda. Warna kontras di gunakan sebagai pembeda yang jelas pada setiap motif yang ada.

Pada ujung gordin terdapat pengulangan-pengulangan garis bergelombang dengan warna yang diselang-seling namun masih seirama. Warna-warna ini walaupun mempunyai perbedaan yang jauh namun tetap seimbang.

### 3. Aspek Ergonomi

Motif pada gorden dibuat berbeda dengan perangkat di tempat tidur, untuk memperkaya unsur cerita yang terkandung pada setiap motif. Dominasi penggunaan warna pada gordin masih sama dengan perlengkapan di tempat tidur. Hal ini untuk tetap menjaga keselarasan warna. karya gordin ini memiliki ukuran panjang 160cm dan lebar 100cm. ukuran yang telah ditentukan ini menyesuaikan ukuran jendela pada ruangan yang di rancang.

### 4. Aspek Bahan

Bahan kain yang digunakan untuk pembuatan gorden tersebut diatas adalah kain primisima. Kain primisima memiliki sifat yang mudah meresap pewarna batik, kain ini juga lebih tipis dari berkolim, sehingga kain ini apabila diaplikasikan pada gorden memiliki efek jatuh atau terurai. Pada pewarnaan gorden ini sama seperti bahan pewarna karya kelengkapan kamar tidur yang lain yaitu indigosol pada langitnya dan remasol pada motif-motifnya.

### 5. Aspek Teknik

Teknik pembuatan gordin ini menggunakan teknik batik tulis pada membentuk pola dan motif-motifnya. Dalam pembentukan gorden sendiri menggunakan teknik jahit tinas. Pewarnaan pada langitnya digunakan teknik celup. Pewarnaan motif-motif hewan, tumbuhan, tanah dan awan digunakan

teknik colet menggunakan kuas dengan pewarna remasol. Remasol sendiri memiliki sifat yang cerah dan mudah meresap.

## 6. Kap Lampu



Gambar 74: **Kap Lampu**  
(Dokumentasi : Anissa Nur Hutami)

Penciptaan Produk pelengkap interior kamar tidur anak berbentuk kap lampu seperti yang terlihat pada gambar di atas memiliki beberapa aspek antara lain:

### 1. Aspek Fungsi

Lampu duduk ini berfungsi untuk mengatur pencahayaan dalam ruangan pada malam hari. Lampu duduk ini selain sebagai penerangan difungsikan juga sebagai hiasan dalam ruangan. Motif yang terdapat pada lampu duduk ini mengambil dari cerita binatang yang berjudul “Si Cantik Cendrawasih”. Pesan cerita yang

dikandung pada cerita binatang ini adalah bahwa bahwasannya perbuatan baik biasanya akan dibalas dengan kebaikan pula. Barang siapa yang selalu berbuat kebaikan dan selalu menolong sesama dengan tanpa pamrih, maka kebbaikannya itu suatu saat akan dibalas dengan kebaikan yang tulus dari orang lain.

## 2. Aspek Estetik

Produk pelengkap interior kamar tidur anak berupa kap lampu ini sumber penciptaan motif batiknya selaras dengan cerita nusantara berasal dari Papua dengan judul Si Cantik Cendrawasih. Cerita ini mengisahkan tentang seekor burung cendrawasih yang selalu menebar benih kebaikan terhadap semua hewan hingga kebaikan tersebut akhirnya menular secara estafet terhadap hewan-hewan lain. Dengan tanpa pamrih ia menolong siapa pun yang memang membutuhkan pertolongan. Selain baik dan selalu menolong secara fisik cendra wasih juga memiliki bulu-bulu yang begitu indah dan cantik sehingga menambah kesempurnaan cendra wasih sebagai makhluk hidup. Pesan cerita yang terkandung dalam cerita ini ialah perbuatan baik biasanya akan dibalas dengan kebaikan pula.

Pemilihan cerita Si Cantik Cendrawasih diterapkan pada kap lampu karena burung cendra wasih memiliki motif lebih detail serta warna yang beragam yang bisa digambarkan. Dengan begitu akan menambah estetika dari pada lampu tersebut.

Motif yang melekat pada kain batik sebagai bahan untuk membuat kap lampu digambarkan dengan dua ekor burung cendra wasih yang saling berhadapan. Kedua burung ini sedang bertengger di sebuah ranting pohon dengan saling memandang satu sama lain. Kedua burung ini memiliki jumlah bulu yang

berbeda, burung pertama digambar dengan jumlah bulu sebanyak 35 helai dengan panjang pendek berbeda-beda. Burung ke dua memiliki jumlah bulu lebih sedikit sebanyak 15 helai saja. Perbedaan penggambaran jumlah bulu dilakukan untuk memberikan variasi supaya ada perbedaan bentuk akhir dalam penggambaran diantara ke dua burung.

Selain perbedaan jumlah bulu pada burung cendra wasih terdapat perbedaan pula pada jumlah cabang ranting pohon yang dihadirkan, pohon pertama mempunyai tiga jumlah cabang. Pohon ke dua memiliki 5 cabang ranting pohon, namun diantara perbedaan jumlah cabang ranting pohon terdapat satu kesamaan yaitu bentuk daun. Daunnya terbentuk dari dua garis lengkung yang saling berhadapan dari sisi atas dan bawah sehingga membentuk bidang lonjong atau ellips. Daun disusun menyebar mengitari cabang tangkai pohon. Bentuk dan ukuran dari daun ini saling mempunyai kemiripan antara satu sama lain.

Isen-isen yang terkandung pada motif burung dan ranting pohon ialah isen-isen sawut, cecek tiga, cecek satu, cecek *kepyur*. Isen-isen sawut ditambahkan untuk menciptakan kesan motif bulu pada sayap ke dua burung seperti bulu pada burung sesungguhnya yang memiliki kepadatan bulu pada sayap burung sekaligus *isen-isen sawut* untuk menggambarkan bulu mata yang digambar di atas mata burung cendra wasih. *Isen-isen cecek tiga* di susun secara acak namun tetap menjaga keseimbangan dalam penyebarannya yang terletak pada bidang dekat sayap. *Isen cecek tiga* hanya terdapat pada motif burung pertama saja untuk burung ke dua tidak diberi *isen cecek tiga*. *Isen-isen cecek satu* untuk menggambarkan bola mata pada ke dua burung tersebut sekaligus isen cecek satu



ini disusun membentuk garis lengkung kecil untuk mengisi badan burung. Selain *isen-isen* tersebut terdapat pula *isen cecek kepyur* yang terdapat pada badan burung dan pada batang pohon untuk menghasilkan volume pada bidang.

Warna-warna yang ditawarkan dalam kain batik untuk kap lampu ini diantaranya adalah warna hijau sebagai latar atau *background*, ditambah warna ungu untuk menghias ranting-ranting pohon dan warna kuning untuk menghias motif daun. Sedangkan warna yang terdapat pada motif burung pertama yaitu warna kuning pada paruh burung dan kombinasi warna merah ungu digunakan untuk mewarnai bulu-bulu yang melekat pada sayap burung.

Sedangkan burung ke dua menggunakan kombinasi warna kuning, merah dan orange yang merupakan warna-warna primer. *Centre of interest* terdapat pada gambar burung sebagai motif utama. Komposisi pola motif menggunakan komposisi asimetris yaitu meletakkan fokusnya tidak ditengah-tengah dan paduan unsur-unsur dibagian kiri tidak sama dengan dibagian kanan, tetapi tetap memancarkan keseimbangan.

Warna pada burung lebih bervariasi dan dominan dibandingkan dengan background, hal ini untuk lebih menekankan bahwa *center of interest* dari kap lampu ini adalah burung cenderawasih.

### 3. Aspek Ergonomi

Kap lampu adalah salah satu unsur yang diperlukan dalam sebuah kamar tidur. Kap lampu ini memiliki ukuran panjang 58cm dan lebar 46cm. tinggi dan lebar kap lampu ini untuk merangkap cahaya untuk mengatur cahaya lampu agar tidak terlalu terang. Keberadaannya dapat membuat suasana kamar tidur menjadi

semakin menarik. Saat lampu utama dimatikan, ketika akan tidur lampu duduklah yang akan menyala. Pantulan sinar dari lampu akan menimbulkan suasana hangat. Kap lampu di desain dengan gambar yang menarik dan tidak menakutkan, karena gambar inilah yang akan terus terlihat ketika lampu utama dimatikan. Jika kap lampu menggunakan unsur dekorasi yang kurang tepat maka akan berakibat dengan rasa tidak nyaman pada anak.

#### 4. Aspek Bahan

Pada karya kap lampu ini digunakan beberapa bahan yang dikombinasikan menjadi satu. Pertama, kain yang dibatik merupakan jenis kain primisima yang lebih tipis dari kain berkolon sima, sehingga kain dapat terawang apabila lampu pada kap lampu dinyalakan. Kedua, logam atau besi digunakan untuk kerangka kap lampu. Ketiga, adalah mika yang diletakkan pada badan kap lampu untuk membatasi lampu dengan kain agar apabila lampu dinyalakan kain tidak mudah panas dan robek terbakar. Pewarna yang digunakan menggunakan pewarna indigosol dan remasol dengan teknik celup dan colet.

#### 5. Aspek Teknik

Teknik Pembuatan batik pada kain kap lampu ini adalah batik tulis. Pembentukannya menggunakan teknik jahit tindas. Pada kerangka kayu menggunakan bahan logam yang pembentukannya dilas agar tersambung logam satu dan lain hingga membentuk kerangka. Pada penyangga digunakan bahan logam yang pipih atau lempengan agar kap lampu dapat berdiri diatas meja. Kemudian setelah pembuatan kerangka kap lampu di pasang mika bening untuk menutupi badan kap lampunya. Setelah kain batik baru dipasang di muka paling

luar. Mika dipasang dimaksudkan agar apabila lampu dinyalakan kain tidak langsung terkena panas lampu.

## 7. Lukisan

Penciptaan karya batik sebagai perlengkapan kamar tidur anak berbentuk lukisan dibuat sebanyak tiga buah lukisan. Lukisan ini terinspirasi dari cerita fabel nusantara dari daerah Maluku dengan cerita Legenda Buaya Tembaga dan Bangau Penipu berasal dari Sulawesi Utara. Pemilihan ke dua cerita tersebut sebagai sumber penciptaan batik lukis karena pesan-pesan yang terkandung dalam cerita lebih menarik dengan mengedepankan penggambaran sifat karakter sebagai makhluk penolong dan selalu berbuat kebaikan serta menggambarkan makhluk yang serakah. Dengan adanya perbedaan sifat yang kontradiktif maka dapat menjadi contoh pembandingan mana yang boleh ditiru dan mana yang tidak boleh ditirukan. Berikut ini gambar serta deskripsi dari ketiga lukisan pelemgkap interior kamar tidur anak.

### a. Lukisan I



Gambar 75: **Lukisan I**  
(Dokumentasi : Anissa Nur Hutami)

Penciptaan Produk pelengkap interior kamar tidur anak berbentuk lukisan seperti yang terlihat pada gambar di atas memiliki beberapa aspek antara lain:

#### 1. Aspek Fungsi

Lukisan atau hiasan dinding berfungsi untuk mempercantik ruangan sehingga dalam suatu ruangan itu tidak terkesan polos atau bisa juga menimbulkan kesan monoton. Selain itu dengan hadirnya lukisan atau hiasan dinding akan menghadirkan nuansa baru atau nuansa yang berbeda dari sebelumnya dari ruangan tersebut. Pesan dari cerita legenda buaya tembaga adalah barang siapa yang mempunyai kelebihan kemudian kelebihan tersebut digunakan untuk hal-hal kebaikan, maka akan mendatangkan kebaikan pula baginya sebagai imbal balik dari kebaikan yang telah dilakukannya.

#### 2. Aspek Estetik

Ide penciptaan batik lukis ini dari cerita legenda buaya tembaga sebagai inspirasinya. Pesan yang ingin disampaikan melalui visualisasi gambar batik lukis ini adalah kelebihan yang digunakan untuk hal-hal baik, akan mendatangkan kebaikan pula.

Dalam batik lukis ini digambarkan dengan tokoh hewan buaya sebagai tokoh utama serta terdapat dua ekor ikan. Warna yang dipakai adalah warna-warna yang cerah dan kontras untuk membedakan setiap unsur motif yang ada dalam lukisan tersebut. Tokoh buaya diwarnai ungu yang telah digradasi yaitu ungu tua dan ungu muda, warna kuning dan merah diapukan diatas kain untuk mewarna motif ikan. Ikan-ikan ini sedang berada di dalam air yang digambarkan dengan warna biru muda dan terdapat *isen-isen cecek kepyur* untuk mengisi volume bidang sebagai

penggambaran sungai. Di pinggir sungai tersebut buaya berdiri di atas bukit yang berwarna hijau yang dipenuhi dengan *isen-isen cecek kepyur* sehingga tidak nampak kosong pada bidang motif bukit. *Cecek* memberikan irama dan penggambaran sungai yang mengalir dengan riak-riaknya.

Komposisi warna pada latar belakang dibuat nampak ada garis-garis putih yang semburat-semburat diantara warna pink sebagai latarnya. Diantara gambar bukit dan sungai terdapat motif rumput-rumput dengan warna kuning dan ungu.

Awan digambarkan di bagian atas sebanyak empat buah awan dengan bidang tidak beraturan dan tercipta atas garis lengkung-lengkung kecil hingga membentuk gambar awan. Dalam bidang motif awan tersebut diberikan isian berupa lingkaran kecil-kecil serta *ukel-ukel* yang saling bersinggungan satu sama lain serta *isen* titik satu didalam lingkaran dan *ukel*. Motif awan di warna menggunakan warna biru yang lebih tua jika dibanding dengan warna biru pada penggambaran sungai. Desain yang dibuat memang sederhana dan mudah dimengerti apa maksud dari lukisan tersebut oleh anak-anak.

### 3. Aspek Ergonomis

Pada lukisan yang pertama ini, lukisan dibuat dengan warna cerah yang membuat anak tertarik untuk melihat. karya lukisan ini memiliki ukuran panjang 29cm dan lebar 22cm. Ukuran pada karya ini menyesuaikan ukuran pada ruangan tidur anak yaitu 3m x 4m. Anak dapat berimajinasi dengan lukisan ini. Warnanya yang cerah membawa kesan keceriaan dalam kamar tidur. Lukisan ini juga dibuat dengan tema yang berbeda dengan benda-benda sebelumnya. Lukisan ini juga dapat memperkaya wawasan anak tentang cerita-cerita yang menarik.

#### 4. Aspek Bahan

Bahan yang digunakan dalam pembuatan karya hiasan dinding ini antara lain adalah kain primisima yang dibatik, pewarna batik remasol, kayu sengon pada bingkai, kaca untuk melindungi lukisan agar tidak mudah kotor dan rusak dan pilok untuk pewarnaan pada bingkai kayu. Piloc pada kayu dipilih warna ungu glosi karena untuk mempercantik dan memperindah lukisan agar ada kesan dekoratif pada ruangan. Bahan pewarna yang digunakan menggunakan warna remasol sehingga menghasilkan warna yang cerah-cerah.

#### 5. Aspek Teknik

Teknik pembatikan pada lukisan ini adalah batik tulis. Penggoresan malam menggunakan canting cecek. Teknik yang digunakan untuk pewarnaannya ialah menggunakan teknik colet pada bidang-bidang motif dan teknik usap pada latarnya. Pada lukisan ini tidak menggunakan jahit. Lukisan ini dibingkai dengan kayu sengon yang sifatnya ringan. Lukisan dengan ukuran 29cm x 22cm ini direkatkan pada triplek yang ukuranya sama, kemudian bingkai yang sudah di warna dengan pilok dipasang. Setelah selesai dipasang dan dibingkai rapih dipasangkan tempat untuk gantungan agar bisa diletakkan ditembok.

b. **Lukisan II**



Gambar 76: **Lukisan II**  
(Dokumentasi : Anissa Nur Hutami)

Penciptaan Produk pelengkap interior kamar tidur anak berbentuk lukisan seperti yang terlihat pada gambar di atas memiliki beberapa aspek antara lain:

1. Aspek Fungsi

Lukisan atau hiasan dinding berfungsi untuk mempercantik ruangan sehingga dalam suatu ruangan itu tidak terkesan polos atau bisa juga menimbulkan kesan monoton. Selain itu dengan hadirnya lukisan atau hiasan dinding akan menghadirkan nuansa yang berbeda pada ruangan tersebut. Pesan yang terkandung dalam cerita Bangau Penipu adalah keserakahan dapat menyebabkan kerusakan dan akhirnya malah merugikan diri sendiri dan orang lain.

## 2. Aspek Estetik

Lukisan ke dua terinspirasi dari cerita Bangau Penipu. Dalam cerita tersebut bangau memiliki sifat jelek yaitu serakah, semua ikan yang ada di danau dia makan semua. Pesan yang terkandung dalam cerita Bangau Penipu adalah keserakahan dapat menyebabkan kerusakan dan akhirnya malah merugikan diri sendiri dan orang lain.

Dalam batik lukis ini yang menjadi tokoh utama adalah bangau. Bangau digambarkan sedang berdiri menggunakan dua kaki ditengah danau, bangau memiliki tubuh yang berwarna pink gradasi muda dan tua dengan isen-isen *cecek kepyur* di dalam bidang motif bangau tersebut serta terdapat dua mata dengan warna gelap yaitu warna hitam. Selain tokoh bangau, terdapat pula obyek lain berupa dua ekor ikan yang menghimpit bagau. Ikan ini berwarna kuning dan merah dengan warna hitam pada mata ikan. Sementara itu danau diberi warna biru muda sebagai penggambaran air dengan *cecek kepyur* yang dibatikkan tidak memenuhi bidang. Kekontrasan warna yang dipakai membuat lukisan menjadi jelas dan selaras dengan cerita yang menginspirasi. Menjadikannya sebuah kesatuan visualisasi yang sederhana dan mudah dimengerti anak-anak.

Di sebelah pinggir kanan dan kiri terdapat bukit berwarna hijau tua dan hijau dengan banyak campuran warna kuning sehingga menghasilkan warna hijau kekuning-kuningan. Pada bidang tersebut juga di beri *isen-isen cecek kepyur*. Penempatan *isen-isen cecek kepyur* dimulai dari pinggir danau dengan tingkat kerapatan yang tinggi kemudian semakin menjauh semakin *cecek kepyur* semakin renggang. Sebagai latar belakang yaitu terdiri dari warna primer yakni kuning



dan merah kemudian warna tersebut bercampur sehingga menjadi warna *orange* dengan semu-semu kuning dibagian pinggir bidang. Penggunaan *cecek kepyur* yang berulang dengan gerakan yang *continue* memberikan kesan yang lebih hidup.

Secara keseluruhan, komposisi yang digunakan adalah simetris dengan menempatkan fokusnya ditengah dan meletakkan unsur-unsurnya dibagian kiri sama dengan dibagian kanan. Penempatan yang demikian memberikan kesan bagian kiri dan kanan sama kuat. Terlihat dari peletakan motif bangau di tengah-tengah bidang kain kemudian terdapat dua ekor ikan yang menghimpit dibagian kiri dan kanan serta ditengah-tengah terdapat danau yang pinggir kiri kanannya terdapat bukit-bukit untuk menyeimbangkan motif bangau yang dihimpit oleh dua ekor ikan.

### 3. Aspek Ergonomi

Lukisan kedua juga mempunyai perbedaan tema dengan lukisan yang pertama. karya lukisan ini memiliki ukuran panjang 29cm dan lebar 22cm. Ukuran pada karya ini menyesuaikan ukuran pada ruangan tidur anak yaitu 3m x 4m. Ukuran pada karya ini menyesuaikan ukuran pada ruangan tidur anak yaitu 3m x 4m. Lukisan yang kedua ini menggunakan warna yang lebih lembut daripada lukisan yang pertama. Kekontrasan antara kuat dan lembut memberikan keseimbangan dan keberagaman. Lukisan dibuat dengan ilustrasi yang sederhana agar cerita yang ada dapat ditangkap anak dengan mudah.

#### 4. Aspek Bahan

Bahan yang digunakan dalam pembuatan karya hiasan dinding ini antara lain adalah kain primisima yang dibatik, pewarna batik remasol, kayu sengon pada bingkai, kaca untuk melindungi lukisan agar tidak mudah kotor dan rusak dan pilok untuk pewarnaan pada bingkai kayu. Piloc pada kayu dipilih warna ungu glosi karena untuk mempercantik dan memperindah lukisan agar ada kesan dekoratif pada ruangan. Bahan pewarna yang digunakan menggunakan warna remasol sehingga menghasilkan warna yang cerah-cerah.

#### 5. Aspek Teknik

Teknik pembatikan pada lukisan ini adalah batik tulis. Penggoresan malam menggunakan canting cecek. Teknik yang digunakan untuk pewarnaannya ialah menggunakan teknik colet pada bidang-bidang motif dan teknik usap pada latarnya. Pada lukisan ini tidak menggunakan jahit. Lukisan ini dibingkai dengan kayu sengon yang sifatnya ringan. Lukisan dengan ukuran 29cm x 22cm ini direkatkan pada triplek yang ukuranya sama, kemudian bingkai yang sudah di warna dengan pilok dipasang. Setelah selesai dipasang dan dibingkai rapih dipasangkan tempat untuk cantelan agar bisa diletakkan ditembok. Teknik pengerjaan pada karya lukisan ini sama dengan teknik pengerjaan lukisan I.

c. **Lukisan III**



Gambar 77: **Lukisan III**  
(Dokumentasi : Anissa Nur Hutami)

Penciptaan Produk pelengkap interior kamar tidur anak berbentuk lukisan seperti yang terlihat pada gambar di atas memiliki beberapa aspek antara lain:

1. Aspek Fungsi

Lukisan atau hiasan dinding berfungsi untuk mempercantik ruangan sehingga dalam suatu ruangan itu tidak terkesan polos atau bisa juga menimbulkan kesan monoton. Selain itu dengan hadirnya lukisan atau hiasan dinding akan menghadirkan suasana yang berbeda pada ruangan. Pesan yang terkandung dalam cerita Bangau Penipu adalah keserakahan dapat menyebabkan kerusakan dan akhirnya malah merugikan diri sendiri dan orang lain.

2. Aspek Estetik

Lukisan ke tiga masih terinspirasi dari cerita Bangau Penipu. Dan tokoh utama dalam lukisan ini masih seekor bangau yang berdiri ditengah danau. Namun tidak seperti pada lukisan ke dua bangau berdiri dengan dua kaki, pada lukisan ke tiga

bangau digambar sedang berdiri menggunakan satu kaki, kaki bagian kiri disandarkan dibelakang kaki kanan.

Penggambaran posisi kaki bangau yang berdiri dibuat berbeda karena supaya tidak bosan dan monoton. Namun warna yang digunakan masih sama yaitu warna remasol pink. Nada warna yang terdapat pada bangau ialah pink muda-pink tua namun tidak terlihat secara mencolok. Warna pink ini memberikan kesan suasana yang gembira. Terdapat pula warna putih sebagai mata bangau dan warna hitam sebagai bola matanya. Di dalam tubuh bangau tersebut diberi *isen-isen cecek kepyur* kecuali pada paruh dan kaki bagian bawah.

Di sebelah kiri bangau ditambahkan dua ekor ikan dengan warna coklat dan penggambaran warna coklat dan kuning. Dengan warna hitam sebagai mata ikan. Ke dua ikan tersebut seolah sedang memandang bangau yang sedang berdiri di tengah danau. Danau masih diberi warna biru sebagai penggambaran airnya. Selain itu, warna biru juga digunakan untuk mewarna bagian latar dengan gradasi warna biru tua disebelah kanan dan warna biru tua disebelah kiri sehingga megesankan warna latar tersebut memiliki nada warna biru tua-biru muda yang terlihat nyata.

Awan ditambahkan pada bagian atas dengan tiga buah awan yang masing-masing awan tidak memiliki bentuk yang beraturan dan awan tersebut terbentuk atas garis yang dilengkungkan. Di dalam bidang awan tersebut di isi dengan lingkaran-lingkaran kecil dan *ukel-ukel* yang saling bersinggungan dan digambar secara penuh hingga merapat pada garis bidang awan.

Objek tambahan lainnya adalah penambahan motif rumput yang terletak dipinggir danau, baik dipinggir kanan maupun kiri serta disepanjang danau tersebut. Selayaknya rumput pada senyatanya, rumput diberi warna hijau. *Isen-isen* pada motif rumput adalah *isen-isen cecek kepyur* yang terdapat pada rumput di bagian tepi danau sedangkan di pinggir kanan dan kiri tidak ada isen-isen.

Dibelakang bangau ditambahkan dua buah bukit yang tidak sama besar namun berbeda warna. Bukit bagian kanan lebih besar dan berwarna ungu yang digradasi dari ungu tua mengarah ke ungu muda. Bukit sebelah kiri berwarna pink dan ukurannya juga lebih kecil. Kesamaannya terdapat pada *isen-isen* yang digunakan yaitu *isen-isne cecek kepyur*. Komposisi penyebaran *cecek kepyur* sama dengan menempatkan *cecek kepyur* secara rapat pada bagian atas bukit selanjutnya semakin turun *cecek kepyur* semakin renggang dan saling berjauhan antara *cecek* satu dengan yang lain.

Secara keseluruhan, pola komposisi yang digunakan adalah pola bebas dengan meletakkan fokus dan unsur-unsur lainnya secara bebas, akan tetapi tetap memelihara keseimbangan.

### 3. Aspek Ergonomi

Lukisan yang ketiga dibuat dengan kesamaan tema dengan lukisan kedua, hanya berbeda pada posisinya. Karya lukisan ini memiliki ukuran panjang 29cm dan lebar 22cm. Ukuran pada karya ini menyesuaikan ukuran pada ruangan tidur anak yaitu 3m x 4m. Perbedaan posisi dapat diilustrasikan sebagai penyambung cerita jika cerita pada lukisan pertama telah habis. Hal ini untuk menjaga agar anak tidak merasa bosan. Pada lukisan ini masih menggunakan warna yang lembut

sebagai khas. Bentuk dan ukuran pada lukisan pertama sampai ketiga memang dibuat dengan ukuran yang kecil, agar tercipta nusansa kamar yang harmonis.

#### 4. Aspek Bahan

Bahan yang digunakan dalam pembuatan karya hiasan dinding ini antara lain adalah kain primisima yang dibatik, pewarna batik remasol, kayu sengon pada bingkai, kaca untuk melindungi lukisan agar tidak mudah kotor dan rusak dan pilok untuk pewarnaan pada bingkai kayu. Piloc pada kayu dipilih warna ungu glosi karena untuk mempercantik dan memperindah lukisan agar ada kesan dekoratif pada ruangan. Bahan pewarna yang digunakan menggunakan warna remasol sehingga menghasilkan warna yang cerah-cerah.

#### 5. Aspek Teknik

Teknik pembatikan pada lukisan ini adalah batik tulis. Penggoresan malam menggunakan canting cecek. Teknik yang digunakan untuk pewarnaannya ialah menggunakan teknik colet pada bidang-bidang motif dan teknik usap pada latarnya. Pada lukisan ini tidak menggunakan jahit. Lukisan ini dibingkai dengan kayu sengon yang sifatnya ringan. Lukisan dengan ukuran 29cm x 22cm ini direkatkan pada triplek yang ukuranya sama, kemudian bingkai yang sudah di warna dengan pilok dipasang. Setelah selesai dipasang dan dibingkai rapih dipasangkan tempat untuk cantelan agar bisa diletakkan ditembok. Teknik pengerjaan pada karya lukisan ini sama dengan teknik pengerjaan hiasan dinding I dan II.

## **BAB IV PENUTUP**

### **Kesimpulan**

Dari pembahasan yang telah diuraikan pada bab-bab sebelumnya maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Tugas akhir karya seni ini dirancang untuk melengkapi ruang tidur anak yang bertema tokoh fabel nusantara sebagai sumber penciptaan motif batik untuk kelengkapan dekorasi interior kamar tidur anak untuk anak usia *golden age*. Motif yang dipilih untuk diterapkan pada elemen dekorasi ruang tidur anak baik laki-laki maupun perempuan usia *golden age* (0-8 tahun) dengan ukuran ruang tidur 3m x 4m adalah motif dengan ide dasar tokoh fabel yang dibuat dengan teknik batik tulis. Ukuran kamar dengan panjang 4m dan lebar 3m menyesuaikan tingkat psikis anak usia *golden age* yang masih senang bermain dan beristirahat maka dibutuhkan ruang yang luas. Tokoh-tokoh binatang yang akan ditampilkan pada batik dengan motif tokoh fabel antara lain, kancil, buaya, kelinci, katak, monyet, kura-kura, bangau, burung, kambing, ular, ikan dan bunglon.
2. Metode penciptaan seluruh karya yang dibuat oleh penulis melalui proses sket, desain, proses pembatikan, pewarnaan dan fixsasi serta pertimbangan alat dan bahan yang digunakan dalam pembuatan karya. Keseluruhan karya yang dihasilkan mencakup beberapa aspek; yaitu (a) Aspek Fungsi bahwa karya ini memiliki fungsi dalam kelengkapan kamar tidur anak dan sebagai media belajar anak (b) Aspek Estetik bahwa motif-motif yang digunakan

adalah motif hewan dengan pertimbangan pembuatan motif dan pembentukan karya secara harmoni yaitu motif satu dengan motif yg digunakan adalah, motif-motif hewan dan motif-motif tumbuhan, irama yaitu motif yang diaplikasikan bersifat dinamis, keseimbangan yaitu penempatan motif memiliki unsur *center of interest*, kesederhanaan pembuatan karya dengan teknik-teknik yang mudah dikerjakan, kesatuan pada setiap motif dan warna yang digunakan tidak memiliki perbedaan yang signifikan, kontras pada warna menggunakan warna-warna yang senada dan proporsi pada bentuk motif ataupun ukuran karya disesuaikan pada media ataupun ruangan (c) Aspek Ergonomi bahwa dalam karya ini mencakup beberapa pertimbangan ergonomi seperti keamanan dalam hal sifat kain yg dingin dan lembut membuat kulit aman, kelayakan bahwa kain yang digunakan adalah kain yg berkualitas yaitu memiliki serat yang kuat, awet, tidak mudah robek dan tebal, sedangkan dalam hal kenyamanan bahwa bahan yang digunakan tidak gerah karena sifat kain yang dingin dan lembut membuat pemakai dapat tidur nyenyak (d) Aspek Bahan bahwa bahan yang digunakan memiliki sifat yang mudah diserap pewarna batik, memiliki serat yg kuat sehingga tidak mudah robek dan nyaman digunakan (e) Aspek Teknik bahwa teknik yang digunakan adalah teknik batik tulis dan dalam pembentukan karya menggunakan teknik jahit tindas. Teknik yang digunakan adalah tutup colet dan tutup celup menggunakan warna indigosol dan remasol. Objek dan bentuk dalam batik merupakan olahan objek dari tokoh fabel dari banyak cerita nusantara karena untuk membangunkan imajinasi anak supaya lebih beragam yaitu berupa stillasi



hewan dan tumbuhan yang berada di alam. Baik objek maupun latar belakang menggunakan warna-warna cerah karena anak-anak memiliki naluri kesenangan pada warna cerah.

3. Karya yang dihasilkan adalah *bedcover*, selimut, sarung bantal, sarung guling, gordien, kap lampu dan lukisan. Kelengkapan interior kamar tidur anak yang dihasilkan seluruhnya berjumlah 11 buah dengan kurun waktu pembuatan 2012-2013. Ke-11 karya tersebut yaitu berbentuk selimut, dua sarung bantal, sarung guling yang mengambil ide cerita Kancil yang Licik. *Bedcover* berasal dari cerita Kijang dan Kura-Kura. Dua buah horden jendela terinspirasi dari cerita Ketika Monyet dan Katak Bertetangga. Kap lampu dengan ide cerita Si Cantik Cendra Wasih. Dan yang terakhir adalah 2 buah lukisan yang terinspirasi dari cerita Legenda Buaya Tembaga dan Bangau Penipu.

## DAFTAR PUSTAKA

- Astri Damayanti. 2010. *Kumpulan Fabel Nusantara*. Jakarta. Indria Pustaka.
- Asri W Theresia, Dkk. *Majalah Serial Rumah Spesial Anak*. Jakarta: PT. Prima Infosarana Media.
- Ching, Francis. Dkk. 1990. *Ilustrasi Desain Interior*. Jakarta: Erlangga.
- Dharsono Soni Kartika. 2007. *Estetika*. Bandung: Rekayasa Sains Bandung
- Endik, S. 1986. *Seni Membatik*. Jakarta. P.T. Sfir Alam.
- FBS. 2010. *Panduan Tugas Akhir*. Yogyakarta: FBS UNY.
- Kartono, Kartini. 1995. *Psikologi Anak, Psikologi Perkembangan*. Bandung: Bandar Maju Press.
- Mutihardi Dan G Gunarto. 1982. *Dasar-Dasar Desain*. Jakarta: Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan. Balai Besar Penelitian Dan Pengembangan Industri Kerajinan Dan Batik.
- Nurgiyantoro, Burhan. 2005. *Sastra Anak Pengantar Pemahaman Dunia Anak*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Rahman, N. H., Dkk. Tt. *Majalah Serial Ruah*. Jakarta: PT. Infosarana Media.
- Rahman, Hibana S. 2002. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: PGTK Press.
- Riyanto, Ba, Dkk. 1997. *Pesona Anggrek*. Yogyakarta: Cahaya Atma
- Rose, Sue. 2006. *100 Ide Kreatif Untuk Warna*. Jakarta: Erlangga
- Rumini, Sri, Dkk. 1993. *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UPUNY.
- Sastra M, Suparno. 2006. *Konsep Dan Desain Rumah Tinggal*. Yogyakarta: Penerbit ANDI

- Sektiadi. 2005. *Klarifikasi Dan Unsur-Unsur Motif Dalam Nusantara*. Yogyakarta: Balai Besar Penelitian Dan Pengembangan Industri Kerajinan Dan Batik
- Sipahelut Artisah. 1991. *Dasar Dasar Desain*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Soedarso.1998. *Seni Lukis Batik Indonesia*.Yogyakarta: Taman Budaya Daerah Istimewa Yogyakarta
- Tim Penyusun Kamus Pusat Bahasa. 2011. *Kamus besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Wibowo, Dkk.1990. *Pakaian Adat Tradisional Daerah DIY*. Yogyakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Wojowarsito. 1980. *Kamus Lengkap Bahasa Inggris-Indonesia, Indonesia Inggris*. Bandung: Hasta.
- Ws Don, Dkk.2002. *Kamar Tidur Sehat*. Jakarta: PT.Gramedia Pustaka Utama.
- <http://www.Anneahira.com>. Diunduh pada tanggal 23 Agustus 2012. Pukul 19:18 WIB
- <http://repository.binus.ac.id>. Diunduh pada tanggal 28 Agustus 2012. Pukul 10:13 WIB
- <http://www.materiilmupelajaran.blogspot.com>. Diunduh pada tanggal 28 Agustus 2012. Pukul 10:15 WIB



**JURUSAN PENDIDIKAN SENI RUPA  
FAKULTAS BAHASA DAN SENI  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**

**GAMBAR KERJA**

**BEDCOVER  
Skala 1 : 7**

**Oleh**

Nama : Anissa Nur Hutami  
Nim : 08207241013  
Prog. Studi : Pendidikan Seni Kerajinan

**Dosen Pembimbing**

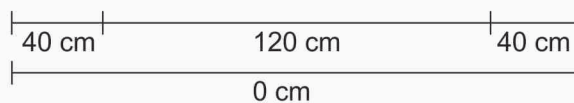
1. Drs.Mardiyatmo, M.Pd  
2. Dwi Retno S. A, M Sn

**Paraf**

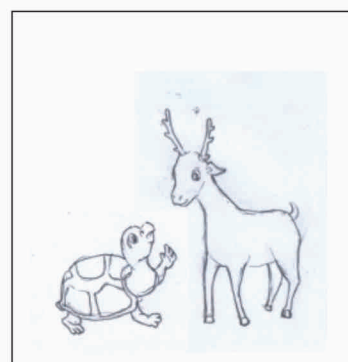


200 cm

40cm



**TAMPAK DEPAN**



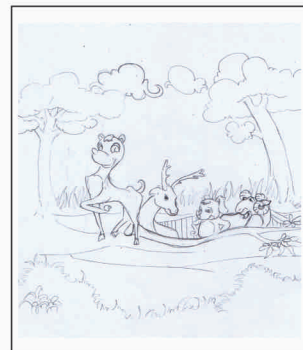
**DETAIL MOTIF**



120 cm

200 cm

TAMPAK DEPAN/SAMPING



DETAIL MOTIF



**JURUSAN PENDIDIKAN SENI RUPA  
FAKULTAS BAHASA DAN SENI  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**

GAMBAR KERJA

SELIMUT  
Skala 1 : 15

Oleh

Nama : Anissa Nur Hutami  
Nim : 08207241013  
Prog. Studi : Pendidikan Seni Kerajinan

Dosen Pembimbing

1. Drs.Mardiyatmo, M.Pd  
2. Dwi Retno S. A, M Sn

Paraf



50 cm

TAMPAK DEPAN



20 cm

55 cm

75 cm

TAMPAK BELAKANG



DETAIL MOTIF



**JURUSAN PENDIDIKAN SENI RUPA  
FAKULTAS BAHASA DAN SENI  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**

GAMBAR KERJA

SARUNG BANTAL  
Skala 1 : 7

Oleh

Nama : Anissa Nur Hutami

Nim : 08207241013

Prog. Studi : Pendidikan Seni Kerajinan

Dosen Pembimbing

1. Drs.Mardiyatmo, M.Pd

2. Dwi Retno S. A, M Sn

Paraf



50 cm

100 cm

TAMPAK DEPAN/SAMPING



DETAIL MOTIF



**JURUSAN PENDIDIKAN SENI RUPA  
FAKULTAS BAHASA DAN SENI  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**

GAMBAR KERJA

SARUNG GULING  
Skala 1 : 9

Oleh

Nama : Anissa Nur Hutami  
Nim : 08207241013  
Prog. Studi : Pendidikan Seni Kerajinan

Dosen Pembimbing

1. Drs.Mardiyatmo, M.Pd  
2. Dwi Retno S. A, M Sn

Paraf





100 cm

TAMPAK DEPAN

160 cm



DETAIL MOTIF



**JURUSAN PENDIDIKAN SENI RUPA  
FAKULTAS BAHASA DAN SENI  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**

GAMBAR KERJA

GORDEN  
Skala 1 : 10

Oleh

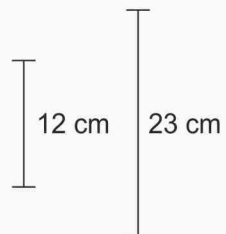
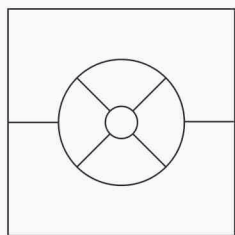
Nama : Anissa Nur Hutami  
Nim : 08207241013  
Prog. Studi : Pendidikan Seni Kerajinan

Dosen Pembimbing

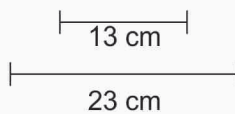
1. Drs.Mardiyatmo, M.Pd  
2. Dwi Retno S. A, M Sn

Paraf

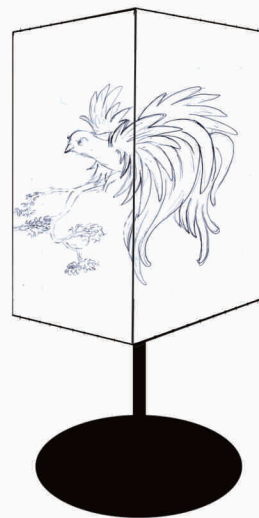




TAMPAK ATAS



TAMPAK DEPAN/SAMPING



PERSPEKTIF



DETAIL MOTIF



**JURUSAN PENDIDIKAN SENI RUPA  
FAKULTAS BAHASA DAN SENI  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**

GAMBAR KERJA

Lampu Duduk  
Skala 1 : 8

Oleh

Nama : Anissa Nur Hutami  
Nim : 08207241013  
Prog. Studi : Pendidikan Seni Kerajinan

Dosen Pembimbing

1. Drs.Mardiyatmo, M.Pd  
2. Dwi Retno S. A, M Sn

Paraf



22 cm

29 cm

TAMPAK DEPAN



**JURUSAN PENDIDIKAN SENI RUPA  
FAKULTAS BAHASA DAN SENI  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**

**GAMBAR KERJA**

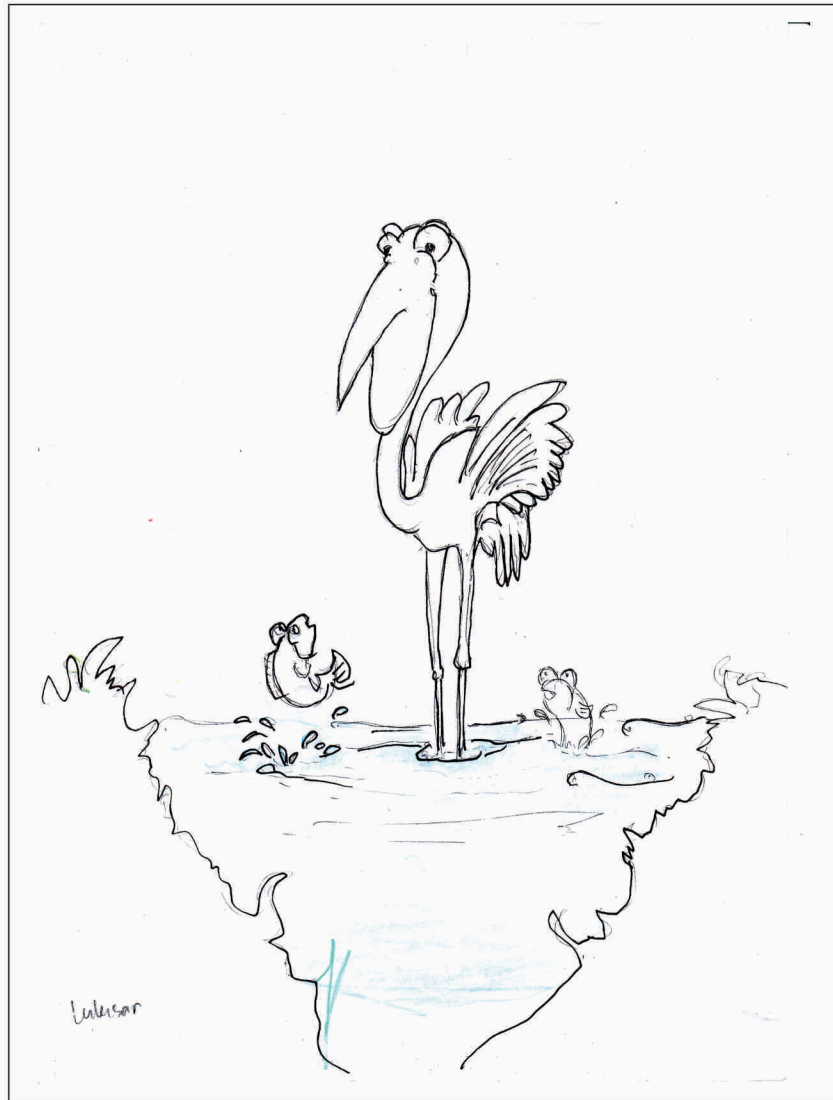
**LUKISAN I**  
Skala 1 : 2

Oleh

Nama : Anissa Nur Hutami  
Nim : 08207241013  
Prog. Studi : Pendidikan Seni Kerajinan

Dosen Pembimbing

1. Drs.Mardiyatmo, M.Pd  
2. Dwi Retno S. A, M Sn



22 cm

TAMPAK DEPAN

29 cm



**JURUSAN PENDIDIKAN SENI RUPA  
FAKULTAS BAHASA DAN SENI  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**

GAMBAR KERJA

LUKISAN II  
Skala 1 : 2

Oleh

Nama : Anissa Nur Hutami  
Nim : 08207241013  
Prog. Studi : Pendidikan Seni Kerajinan

Dosen Pembimbing

1. Drs.Mardiyatmo, M.Pd  
2. Dwi Retno S. A, M Sn

Paraf



**JURUSAN PENDIDIKAN SENI RUPA  
FAKULTAS BAHASA DAN SENI  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**

**GAMBAR KERJA**

**LUKISAN III  
Skala 1 : 2**

**Oleh**

Nama : Anissa Nur Hutami  
Nim : 08207241013  
Prog. Studi : Pendidikan Seni Kerajinan

**Dosen Pembimbing**

1. Drs.Mardiyatmo, M.Pd  
2. Dwi Retno S. A, M Sn

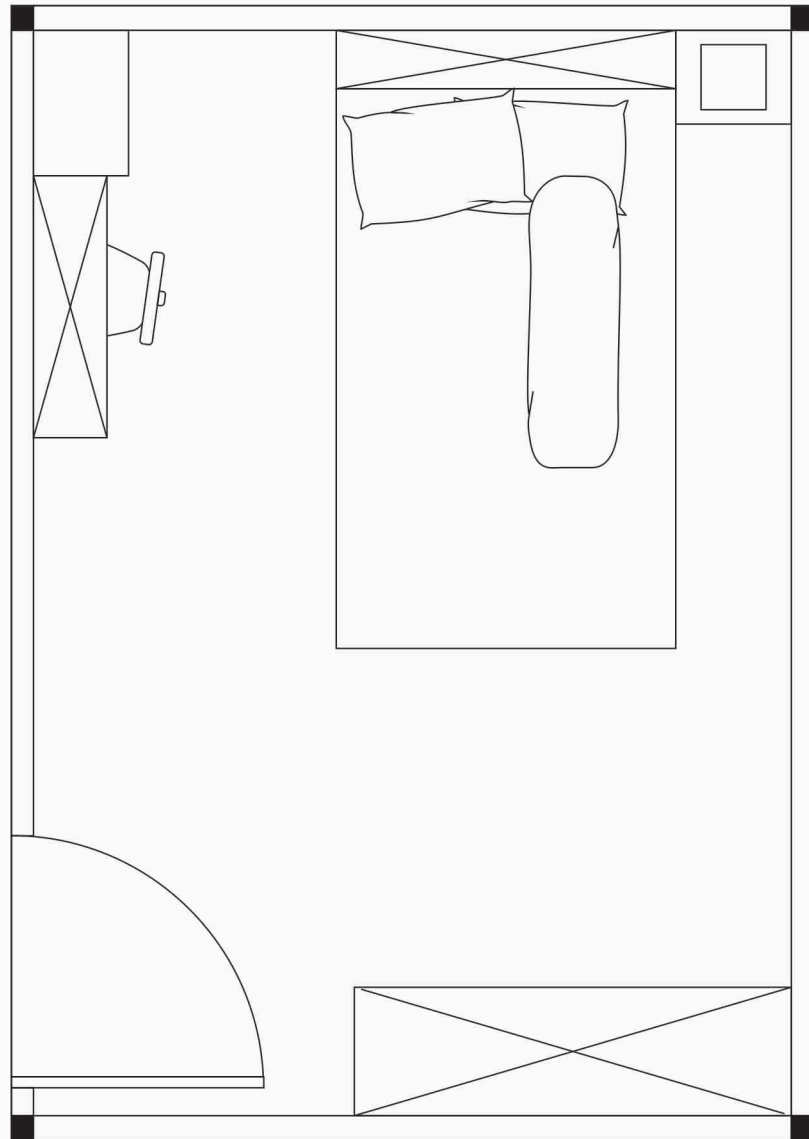
**Paraf**



22 cm

29 cm

**TAMPAK DEPAN**



Skala = 1 : 26,7



**JURUSAN PENDIDIKAN SENI RUPA  
FAKULTAS BAHASA DAN SENI  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**

GAMBAR KERJA

KERTAS KERJA  
Skala 1 : 8

Oleh

Nama : Anissa Nur Hutami  
Nim : 08207241013  
Prog. Studi : Pendidikan Seni Kerajinan

Dosen Pembimbing

1. Drs.Mardiyatmo, M.Pd  
2. Dwi Retno S. A, M Sn

Paraf